Teljes játék a CD-n › DVD 7 CD-nyi tartalommal

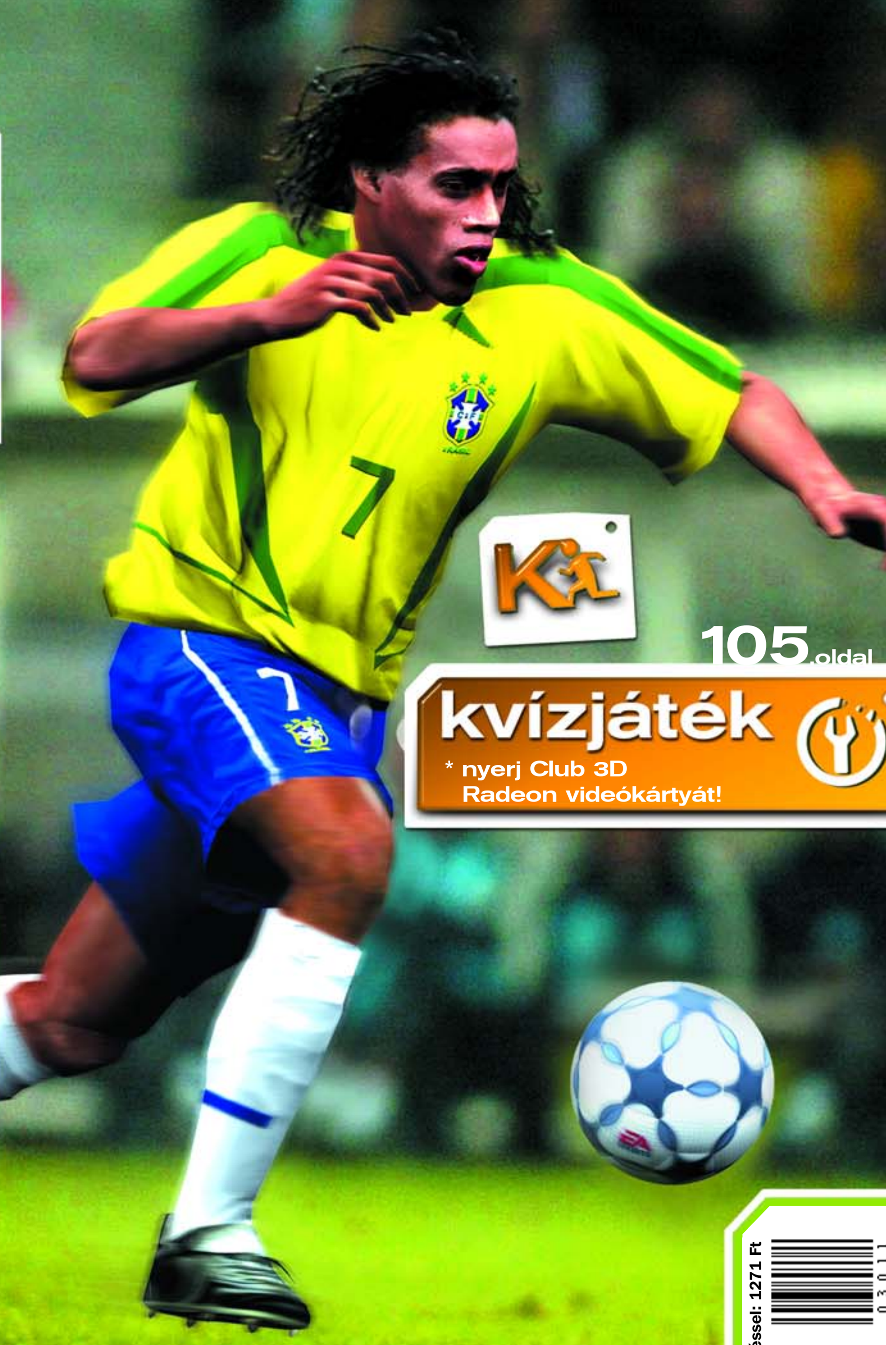
PC GURU

informatikai magazin 2003/11

1CD+1DVD!

*magyar nyelvű teljes játék a CD-n!

TELJES JÁTÉK › CAR TYCOON



DVD tartalom:

C.I.A. - Discovery film
FULL SPECTRUM WARRIOR VIDEÓ
Magyar nyelvű CHROME demó

8 DEMÓ › 21 ROVAT › HALF-LIFE 2 VIDEÓK

› ISMERTETŐK

FIFA FOOTBALL 2004
COMMANDOS 3 › HALO
AoM: THE TITANS › NHL 2004

C&C GENERALS: ZERO HOUR › CHROME

› BEMUTATÓK

ROME: TOTAL WAR
MoH: PACIFIC ASSAULT
BEYOND GOOD & EVIL › NFS UNDERGROUND

105.oldal

kvízjáték

* nyerj Club 3D Radeon videókártyát!

SIMCITY 4: RUSH HOUR TIPPEK

Ára: 1696 Ft - Előfizetéssel: 1271 Ft

1 WWW.PCGURU.HU

ROME: TOTAL WAR • PACIFIC ASSAULT • NFS UNDERGROUND • FIFA 2004 • HALO • COMMANDOS 3 • GENERALS: ZERO HOUR • AGE OF MYTHOLOGY: THE TITANS • CHROME

ASUS Radeon sorozat

Radeon 9800 XT/TVD (256 MB)
Radeon 9600 XT/TVD (128MB)
Radeon 9600 SE/TD (128MB)
Radeon 9200 SE/TD (128MB)
Radeon 9200 SE/T (64MB)

Csács grafikus megoldások, a sajtó szerint is

Több mint 300 díjat nyertek az ASUS grafikus kártyái a szakmai médi-ban, szerte a világon.

- PC Games Hardware Germany
- ComputerDIY TAIWAN, R.O.C.
- Game Land Russia
- PC Shopper China
- PC2000 TAIWAN, R.O.C.
- PCPOP China
- BeerEyes China
- GotApex United States
- RIVA 3D United States
- AMD3D United Kingdom
- VR-Zone Singapore
- Tom's Hardware Guide Turkey
- FiringSquad United States
- TBREAK United Arab Em
- Overclocker Paradise TAIWAN, R.O.C.
- PC Buyer Hong Kong
- RIVA 3D United States

ASUS GAMEFACE (GAMEFACE)
Ponttól-pontig videokonferencia, videójáték- és tévékészülék funkció párhuzamosan

ASUS VIDEOSECURITY II (Video Security)
A számítógépet biztonsági rendszerré változtatja át

ASUS SMART DOCTOR II (Smart Doctor)
Folyamatosan figyeli a rendszer állapotát, maximális védelmet biztosítva

ASUS DIGITAL VCR II (Digital VCR)
A számítógépet professzionális, többcélú videólejátszóvá változtatja át

ASUS SMART COOLING (Smart Cooling)
Csendes használatot biztosít és meghosszabbítja a kártya élettartamát

ASPECT COMPUTER Kft.
Tel: 1 3405080
Fax: 1 3398780
Email: sales@aspect.hu
www.aspect.hu

CHS HUNGARY KFT.
H-1138 BUDAPEST,
VÁCI ÚT 17-119.
Tel: 1 4513500
Fax: 1 4513535
Email: chs@chs.hu
www.chs.hu

Mycom Co. Ltd.
1115 Budapest, Kelenfoldi u. 2.
Tel: 1 2045464
Fax: 1 2047444
www.mycom.hu

Ramiris
Rubin Rt. Fáy u. 45. H-1139
Budapest
Tel: (06-1)888-3200
Fax: (06-1)888-3201
Email: ertekesites@ramiris.hu
www.ramiris.hu

Job Vacancy:
Sales Representative
Send your resume to
Ricky_yang@asus.com.tw

ASUS®
HEART OF TECHNOLOGY

A HÓNAP JÁTÉKA: HALO

Sosem fogom elfelejteni, amikor 2001 novemberében Grath-tel egy kis Polskiban, életünket kockáztatva száguldottunk a tengerentúli csomagküldő szolgálat honi székhelyére egy hatalmas csomagért, melyben reményeink szerint Magyarország legdrágább Xboxa és természetesen a hozzá kapható legújabb játékok szerepeltek. A Halo azóta is a kedvencem, éppen ezért fogadtam kitörő lelkesedéssel a Gearbox által elkészített PC-s verziót, melynek köszönhetően immáron mindenki számára elérhetővé vált a számtalan díjat besöpört kultuszjáték, a Halo!

Sziasztok!

Az év végi nagy rohanás mindig is maximálisan igénybe veszi a játékosokat, fénysebességgel érkeznek a nagyobbnál nagyobb nevek, hogy aztán sietve landoljanak a teszterek gépein. Most sincs ez másképp, hiszen özönlenek a játékok, szegény halandó csak kapkodja a fejét. Ha belepillantotok a tartalomjegyzékbe, akkor megértitek mire gondolunk, ezen nincs mit magyarázni. A közel sem csendes időszakot azonban hatalmas hullámok borítják el, hisz több olyan esemény is történt az utóbbi időben, ami nem vet jó fényt a játékiparra. Egyre másra csúsznak a nagy projektek, és bizony nem lehet tudni, hogy a fejlesztők vagy a túlzott és elhibázott marketing miatt. A játékosok életét pedig végképp megkeseríti, hogy az iparban dúl a kalózkodás, hihetetlen dolgok történnek, egyre durvulnak a játékszabályok a szakmában. A kérdés azonban csak az, hogy megéri-e ez az egyszerű felhasználóknak, hiszen egyre-másra látjuk a jeleit annak, hogy ez az élesedő és kegyetlen versenyhelyzet nem használ a játékok minőségének.

Kellemesebb témával folytatva, figyelmetekbe ajánljuk ismét a DVD-nket, melyen ezúttal a közölt Discovery Channel filmet már asztali DVD-k számára is olvasható formátumban találjátok meg, jó időtöltést kívánunk!

PC GURU Team

5 . . . . .Car Tycoon
6 . . . . .DVD Tartalom

8 . . . . .Hírek

16 .Lord of the Rings: Battle for Middle-Earth
18 .Rome: Total War
22 . . . . .Medal of Honor: Pacific Assault
24 . . . . .Beyond Good & Evil
26 . . . . .Paraworld interjú

28 . . . . .Need for Speed Underground

30 . . . . .Halo
36 . . . . .FIFA Football 2004
40 . .Greyhawk: The Temple of Elemental Evil
44 . . . . .NHL 2004
48 . . . . .Chrome
50 .Conflict: Desert Storm 2.: Back to Baghdad
52 . . . . . .Commandos 3: Destination Berlin

56 . . . . .C&C Generals: Zero Hour
59 . . . . .NosztalGuru
60 . . . . .Indycar Series
64 . . . . .Age of Mythology: The Titans
68 . . . . .Mace Griffin Bounty Hunter
70 . . . . .World Racing
72 . . . . .SimCity 4: Rush Hour
74 . . . .SimCity 4: Rush Hour tippek-trükkök
76 . . . . .Így készült
78 . . . . . .A világ legbefolyásosabb emberei
80 . . . . .Killing Spree!
82 . . . . .Gondolatébresztő
84 . . . . .Xbox rovat
86 . . . . .Mentőöv

88 .Hardver mentőöv
90 . . . . .Hardver hírek
92 . . . . .Mobil hírek
94 . . . . .Nokia N-Gage
96 . . . . .Videókártya szuperteszt

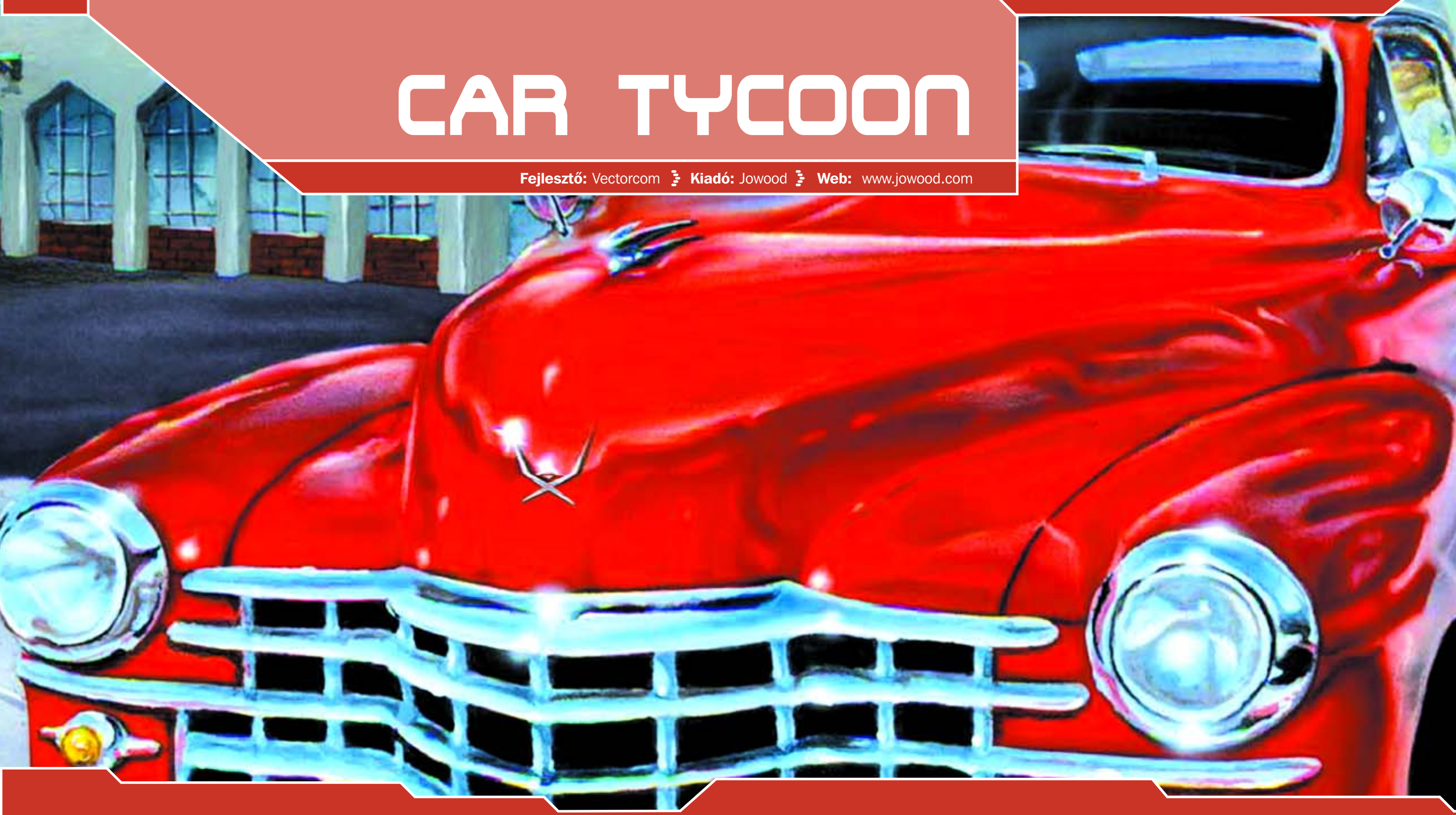
102 . . . . .GSM Internet Vodafone módra
104 . . . . .Tuning kiállítás
106 . . . . .Amit a vírusokról tudni illik
110 . . . . .Homok a gépezetben
112 . . . . .Mesterkurzus
114 . . . . .Mac - PC átjárhatóság
118 . . . . .Hardver fórum

120 . . . . .Levelezés
122 . . . . .Külvilág - Programajánló
123 . . . . .Külvilág - DVD
124 . . . . .Külvilág - Finding Nemo
126 . . . . .Külvilág - Könyv rovat
127 . . . . .Külvilág - Zene rovat

128 . . . . .Következő szám tartalmából
130 . . . . .Impresszum

CAR TYCOON

Fejlesztő: Vectorcom **Kiadó:** Jowood **Web:** www.jowood.com



Henry Ford, Karl Benz, Gottlieb Daimler, Giovanni Agnelli (Fiat) és még sorolhatnánk az autógyártás úttörőit napestig, egytől-egyig kihasították a maguk boldogság szeletkéjét a pénz nevű tortából, nevüket megőrzi a történelem, és a hálás leszármazottak. Szerencsések voltak? Messzebbre tekintettek, mint a kortársaik? A kíméletlenség vagy a szorgos munka volt a siker kulcsa? Ki tudja... Annyi bizonyos, hogy hasonló kihívások reményében ötven évre elegendő muníciót halmozott fel a Vectorcom a Tycoon-széria ezen darabjában, egészen pontosan az 1950-2000-ig futó divatirányzatokat gusztálhatjuk és alakíthatjuk kedvünkre az autógyártásban.

"Kár" mágnás. Büszke tulajdonosaként egy autógyárnak első számú feladatunk, hogy kasznit, futóművet, motort és utasteret sűrítsünk egyetlen hatásos kombinációba, ebből a négy alapegységből ugyanis gyakorlatilag minden elkészíthető, ami gurul, és amit remélhetőleg el is lehet adni. A kisteherautóktól a luxusautóig bármit összekalapálnak munkásaink, ám csak a szintén nevünkre bejegyzett szalonban derül ki, hogy éveкig porosodó kirakati tárgy vagy gyorsan fogyó népautó lesz a konstrukcióból. Korunk kultúrpestise, a reklám persze itt is nélkülözhetetlen kelléke a rohanó világ behálózásának. Rádió, televízió, sajtó lehet a szócsövünk, ígérhetünk alacsony árakat, fantasztikus nyereményakciókat, majd Amerikáról lévén szó - ott ugyebár tudják, hogy a vevőről a vásárlás után is le lehet húzni pár bőrt, úgy hogy közben mosolyogjon -, jól működő szervizhálózatot kell biztosítani, garanciát, ingyen olajcserét, etc..

Car and cash. A terjeszkedés közbeszerzési szinten folyik, újabb területet csak a polgármesteri hivatalon keresztül az állandóan jelenlévő konkurenciával számolva szerezhetünk. Ahogy a nagy autógyártóknak, nekünk is egy főcsapás mentén kell megtervezni az üzleti stratégiát, és ehhez először is a fejlesztésnek illene irányt szabni. Haszongépjárművekkel vagy személyautókkal árasszuk el Amerikát? Az alsó középosztály kegyeit keressük vagy a menedzserréteg alá tegyünk disztingvált, gyors kocsikat? Ha már lelki szemeink előtt feldereng a piac azon szegmense, ahol érett zöldhasúak várják szorgos aratásunk, akkor a mérnökeink arrafelé kezdenek el kutatgatni, és egyre újabb s újabb részegységek lesznek elérhetőek a gyártósoron. Mások meglévő terveit, szabadalmait akár meg is vásárolhatjuk, de mivel sokkal érdekesebb ellopni, ezért gyakoroljuk rendszeresen az ipari kémkedés nemes hagyományait, amit már a jó öreg Henry bácsi megalapozott, amikor 1905-ben egy friss Renault-t szétbontva tanulmányozta a rá váró kihívások nehézségeit. Banki hitel, komoly marketingfogások, piszkos kis trükkök, szabotázsakciók feszegethetik az általunk megalkotott világ pénzügyi határait, a jól prosperáló vállalat időről időre különböző tenderekben (meghatározott mennyiségű luxusautó, tehergépkocsi legyártása x időre) mutathatja meg oroszlánkörmeit, és zsebelheti be a zsíros milliókat.

Négy kerék, két dimenzió... Gazdasági szimulátorként a perspektivikus ábrázolás tökéletesen elegendő, hogy az üzemeinkből kigördülő kocsik útját a vásárlókig, sőt még azon túl is nyomon kövessük. Sajnos a Car Tycoonban a metálfény, és a divatszínek luxusa nem kápráztat el - minden általunk kibocsátott autó a vállalat színében kényszerül osztozkodni -, de ne keseredjünk el, száz évvel ezelőtt a legendás T-modell is úgy indult világhódító útjára Ford futószalagjairól, hogy "Bármilyen színben szállítjuk, feltéve, ha feketét rendel"...

Tika

DVD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

DVD MELLÉKLET

Sziasztok!

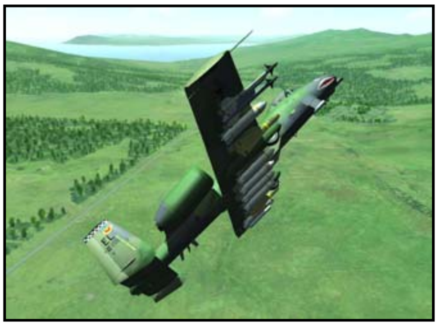
Immáron második alkalommal köszönthetjük olvasóinkat DVD mellékletünkön, melyet ebben a hónapban igyekeztünk - ha lehet - még érdekesebb anyagokkal megtölteni. Először is örömmel jelentjük, hogy mostantól a mellékletünkön található filmet és játéktesztjeinket hagyományos, asztali DVD lejátszón is megtekinthetitek. Ezen felül olyan érdekességekkel pakoltuk tele korongunkat, mint például a Counter-Strike 1.6 teljes verziója, a King's Quest első és második részének remake-je, vagy a Mátrix Forradalmak legújabb feliratozott bemutatója.

JÁTÉKDEMÓK

■ **Chrome (exkluzív, magyar nyelvű demo!)**
Annak ellenére, hogy minden FPS-rajongót leköt a várakozás a jövő év nagy durranásaira, talán rá tudunk pár fiatalt beszélni arra, hogy vessenek egy rövidke pillantást erre a lengyel fejlesztésű FPS-re is. A Chrome nemcsak látványos, hanem jó pár érdekes újítást is tartalmaz, mint például az implantok, vagy éppen az inventory megjelenítése. A játékban Logan, a veterán harcos bőrébe bújhatunk bele, aki most fejvadászattal keresi kenyerét. A közelmúltban megjelent teljes verzió és a mellékletünkön található demo magyar nyelven kommunikál velünk, Logan szinkronhangját pedig Ganxta Zolee biztosította számunkra - ami tegyük hozzá, meglepően jóra sikeredett.

■ **Lock On**
A sorozatos késések miatt lassan végképp megfeledkezünk az Ubi Soft berkeiben cseperedő modern harci repülőgép-szimulátorról, amiről mindeddig csak a heti rendszerességgel érkező animációkat és a tömkelegével megjelenő képeket volt szerencsénk megtekinteni. De most úgy tűnik, hogy valami történik, hiszen végre megjelent a demo, amiben két gyönyörű vasmadarat próbálhatunk ki: az A-10-es varacskosdisznót és hazánk büszke sasát, a MIG-29-es Fulcrumot. A két vadászgépet légi ütközetben és földi célpontok megsemmisítésében tehetjük próbára.

■ **LotR: War of the Ring**
Ha már Gyűrűk Ura, akkor legyen teljes a kör, hiszen hamarosan révbe ér egy másik Közép-földjén játszódó program is, aminek demóját ugyancsak érdemes lehet mindenkinek feltelepítenie. Ezúttal viszont teljesen új kategóriában próbálkoznak a fejlesztők, ugyanis a War of the Ring egy közepesen jónak ígérkező valós idejű stratégia, amelynek készítői még csak nem is titkolják, hogy programjuk kicsit Warcraftosra sikeredett. A demóban két küldetést próbálhatunk ki. Ez elsőben Gimlinek kell megtisztítania a goblinoktól és orkoktól hemzsegő környéket, a másikban Legolasszal és tünde csapatával kell Gollam nyomára bukkannunk.



TOVÁBBI JÁTÉKDEMÓK

■ **Devils Whiskey** ■ **Judge Dredd vs. Judge Death** ■ **LotR: Return of the King** ■ **NHL 2004** ■ **Worms 3D**

A DISCOVERY CHANNEL BEMUTATJA: C.I.A. – A TITKOS HADSEREG!

(54 PERCES ISMERETTERJESZTŐ FILM A DVD-N!)

„A nemzetközi kémszolgálatok egyik leghírhedtebb szervezete az amerikai CIA. Vezetői most először jelennek meg a nyilvánosság előtt, betekintést engedve a "Cég" tevékenységébe. Ebből a rendkívül izgalmas, hiteles felvételeket tartalmazó filmből megismerhetjük a szervezet történetét, szerepét a kábítószer kereskedelemben és számos pusztító polgárháború kirobbanásában. A hidegháború befejeződésével a CIA most a nemzetközi terrorizmus ellen harcol, miközben saját fennmaradásáért is meg kell küzdenie..."

ANIMÁCIÓK

E havi animáció-válogatásunk közül azokra a Half-Life 2 videókra hívnánk fel figyelmeteket, melyek előtt egész nyáron kocsányon lógott szemmel hüledeztünk. Mindezidáig sosem volt helyünk arra, hogy feltegyük őket mellékletünkre...

- **Army Ops 2.0**
- **Battlefield Vietnam**
- **CS: Condition Zero (magyar felirattal)**
- **Far Cry - AI**
- **Ford Racing Evolution**
- **Prince of Persia Saga**
- **U.F.O.: Aftermath**
- **Rome: Total War (3db)**
- **Half-Life 2 (8db)**
- **Max Payne 2 (12db)**
- **+ exkluzív videóbemutató: Empires**

JAVÍTÁSOK

Rajongók számára már feltehetően nem szükséges bemutatnunk a gigászi méretekkel terpeszkedő BF1942 ragtapaszt, amely rengeteget változtat az eredeti változaton. Új fegyver- és járműmodellek, térképek, javított MI, stb. Telepítését feltétlenül javasoljuk.

- **Battlefield 1942 v1.45**
- **Enemy Territory v1.02**
- **HALO v1.02**
- **Tomb Raider: The Angel of Darkness**
- **Tron 2.0 v1.02**
- **Will Rock v1.2 EU**

ÁLLANDÓ ROVATAINK

A hónap legérdekesebb rovata:

Foci és CM (megújult!)

A hatalmas nyomásnak engedelmeskedve - no meg persze pár lelkes fiatal futballrajongónak köszönhetően - ismét beindítottuk foci rovatunkat, amit a nemrég útjára bocsátott cm-sorozattal foglalkozó írásaink mellé helyeztünk el. A rovat telis-tele van érdekes olvasnivalókkal, BL csapatok leírásával, interjúval, stb. Nézzetek be oda!

További rovataink:

Action! ■ Autószimulátorok ■ Battlefield 1942 ■ C++ ■ Counter-Strike ■ GTA ■ Időgép ■ Killing Spree! ■ Klasszikusok ■ Linux ■ Mafia ■ Medal of Honor ■ Magyarítások ■ Old Hardware ■ Quake 3 Arena ■ Sims ■ Repülőgép-szimulátorok ■ Star Wars ■ Unreal Tournament (újra!) ■ Warcraft III

TURKÁLÓ (FELHASZNÁLÓI PROGRAMGYŰJTEMÉNYÜNK)

TuneUp Utilites 2003

Személyi számítógépünk karbantartása legalább olyan fontos, mint lakásunk tisztántartása. Ahhoz, hogy az ember kényelmesen érezze magát, nem árt, ha rend van, s tudja, mit hol talál. Persze idővel mindenütt felüti fejét a káosz, de ahhoz, hogy számítógépes rendszerünkbe rendet tegyünk, elég csupán pár program lefuttatását elvégezni. Ehhez nyújt hatalmas segítséget ez a nagyszerű, "mindent egy helyen" optimalizáló program, mely a lehető legtöbb felmerülő problémára megoldást jelenthet. Kitakarítja a Windows registry-jét, kívánság szerint személyre szabja a hatékonyságot, optimalizálja a memóriát, stb.

További programok:

Adobe Acrobat Reader 6.0 (EN) ■ DivX 5.1 ■ Xvid codec ■ MediaPlayer 9 (WinXP/Win98) ■ Norton Antivirus frissítés (2003.10.08) ■ BitDefender Antivirus Free ■ Winamp 2.91 és 3.0 verziók ■ Nero 6.0.0.1.9 ■ DirectX 9.0b ■ Friss videokártya driverek (nVidia 45.23 és ATI Catalyst 3.8) ■ Total Commander 5.51 ■ Internet Explorer 6.0 (HUN) ■ Getright 5.0.2 (HUN) ■ Hypersnap 5.20 (HUN) ■ SnagIt 6.3 ■ ACDSee 6.0

SHAREWARE JÁTÉKOK

Head over Heels (Teljes verzió!)

Ez az eredetileg 1987-ben megjelent ZX Spectrum játék rengeteg kellemes percet szerzett sokunk számára fiatalkorunkban. Persze akkoriban a grafika mindössze 4 színből állt, hangkártya helyett pedig csak egy csipogót kellett hallgatnunk, de akkortájt ez jelentette a játékszoftverek csúcsát. A programban Head és Heels irányítása lesz a feladatunk, akik tárgyak ide-oda tologatásával, azokra, s egymás fejére ugrálásával juthatnak tovább az egyre nehezedő pályákon. Az igazi érdekesség a dologban az, hogy az itt található verzió teljes egészében ingyenes és végleges.

- **Alchemist Wizard**
- **Alien Shooter**
- **Brickman!**
- **Bridge Construction Set v1.30**
- **Lines Pack 2.0**
- **Plop!**
- **Retro Power Pack**

AZ ÉV BOTRÁNYA:
ELLOPTÁK A HALF-LIFE 2-T!

2003. szeptember 30. A nap, amit minden PC-s játékos messiásként várt, és ami most már örökre úgy marad meg az emlékezetünkben, mint – a Karib-tenger kalózai után szabadon – a nap, amikor *majdnem* megjelent a Half-Life 2. A Valve-hoz történt betörés, és a különféle HL2-verziók és forráskódok kiszivárgása a mai napig egyre nagyobb hullámokat ver, ezért nem vállalkozhatunk arra, hogy naprakész információkat adjunk az év játékipari bűntettéről. Ehelyett megpróbáljuk rekonstruálni az eseményeket; ez történt lapzártánk pillanatáig:

2003. május 14.: A Los Angeles-i E3 kiállításon bemutatkozik a Half-Life 2. Az öt éve készülő játék fogadtatása frenetikus, mindent a porba gyalázva veszi át a show összes díját és az év legjobban várt játéka címet.

2003 nyara: Ismeretlen hackerek az Outlook Express biztonsági rését kihasználva bejutnak egy Valve-közeli illető (nem tudni kicsoda, talán vivendis marketinges, vagy külső munkatárs) gépére, ahová billentyűzet-figyelő programot telepítenek.

2003. szeptember: A megszerzett jelszavakkal a hackerek bejutnak a Valve belső hálózatára, ahol root kitek (olyan program, ami beépül az operációs rendszerbe, és lehetővé teszi a a gép távolból való irányítását) kerülnek fel a gépekre. A hackerek olyan programokat használtak, amiket a Valve-támadás kedvéért erős módosításnak vetettek alá – ezért a vírusirtó szoftverek még nem ismerhették őket.

2003. szeptember 11.: Sikerül megfertőzni a Valve-nagyfőnök Gabe Newell gépét is, és megszerezni az e-mail jelszavait. Közben a Seattle-i Shader Day rendezvényen bejelentik, hogy a Radeon 9800XT és 9600XT kártyákhoz ajándék Half-Life 2-t csomagolnak.

2003. szeptember 19.: A megszerzett jelszavak és telepített hacker-programok segítségével több gigabájtnyi adatot másolnak le a Valve-szerverekről.

2003. szeptember 24.: Doug Lombardi, a Valve marketing-guruja szűkszavú bejelentést tesz: a játék megjelenése a karácsonyi szezonra csúszik.

2003. szeptember 30.: Lezajlik a megjelenést ünneplő partinak beharangozott buli Alcatraz szigetén, ahol a csalódott újságíróknak semmi újdonságot nem sikerül mutatni, és az erre a napra kitűzött HL2-benchmark megjelenése is elmarad.

2003. október 1.: FTP oldalakon illetve a Bittorrent fájlcserélő hálózaton feltűnik a Half-Life 2 forráskódja; benne a játékkód, a Source motor, a Steam online disztribúciós rendszer, a Havok fizikai motor, a Miles hangkezelő rendszer, 3D Studio- és Photoshop-pluginek… Pánik a Valve-nál.

2003. október 2.: Gabe Newell a halflife2.net fórumán megerősíti a pletykákat: a forráskód valódi. Egyben a rajongók segítségét kéri a tettesek kézre kerítéséhez. A fórumot nyolc óra alatt 312,000 látogató keresi fel. Közben a forráskódban elmélyedők rengeteg információt szivárogtatnak ki a játék sztorijával, a multiplayer-módokkal, a használható fegyverekkel kapcsolatban.

2003. október 3.: Kiszáll a fejlesztőcsapathoz az FBI, és gőzerővel elkezdődik a hackerek utáni hajsza.

2003. október 4.: Fénysebességgel kezdenek terjedni a pletykák kilopott Half-Life 2 bétaverziókról. A fájlcserélő hálózatokat ellepik a hamis béták, amiket letöltve a hiszékeny és mohó versenyzők pornófilmekkel és vírusokkal lesznek „gazdagabbak”. Közben több fejlesztőcég is bejelenti, ilyen előzmények után nem hajlandók a Source engine-t licenszelni.

2003. október 5.: A betörés és a kiszivárgott forráskód hírét szárnyaira veszi a sajtó, a CNN, a BBC, az MSNBC is foglalkozik a témával. A nyomozásba beszáll a világ egyik leghíresebb online biztonságtechnikai cége, a PivX Solutions.

2003. október 6.: A Vivendi bejelenti, hogy bár a forráskódnak csak kb. a harmada került ki a netre, a program nagy részét újra kell írni, ezért a játék megjelenése 2004 áprilisáig csúszik. A Vivendi és az ATI részvényei zuhanórepülésbe kezdenek a tőzsdén.

2003. október 7.: Kikerül a netre a Half-Life 2 E3-as bemutatkozó verziójából származó játszható verzió.

2003. október 8.: Lombardi cáfolja a játék 2004-re való halasztását, és bejelenti, a tettesek nyomában vannak. Feltűnik a színen egy Anonymous Leaker nevű figura, aki azt állítja, ő követte el a betörést, és azzal vádolja a Valve-ot, hogy hazudnak a rajongóknak a játékról. Állítását bizonyítandó, felteszi a netre az 52.13-as verziójú Detonatort, a Nvidia-kártyák Half-Life 2-re optimalizált drivereit.

2003. október 9.: Az arany CD-re kerülés előtt egy nappal kikerül a netre a Counter-Strike Condition Zero.

2003. október 10.: Újabb lopott anyagok a neten: egy patch (!), ami új textúrákkal és modellekkel egészíti ki a bétát; egy program, ami a Counter-Strike-ot és a Half-Life 1-et futtatja a Source engine-nel.

2003. október 11.: Anonymous Leaker újra jelentkezik: ezúttal a Half-Life 2 pályáit leíró fájlok kerülnek közkézre. A hacker azzal fenyegeti meg a Valve-ot, hogy birtokában van a játék csaknem végleges verziója, amit szintén közkinccsé tesz, ha a fejlesztők „nem hagyják abba a hazudozást”…

Itt tart lapzártánkkor a játékvilág legnagyobb cyberbűncselekményének sztorija. Reméljük, a történtektől függetlenül nagyon jókat fogunk játszani a HL2-vel jövő tavasszal, a hackereknek pedig ugyanazt kívánjuk, amit a rajongók milliói és a világ játékfejlesztői; le nem írjuk, mert a nyomdafesték úgysem tűrné…

Hancu

RACE DRIVER 2

Fejlesztő: Codemasters
Kiadó: Codemasters
Megjelenés: 2004. tél
Honlap: www.codemasters.com

A Codemasters - némi hezitálás után - a konzolos bejelentést követően a PC tulajdonosokat is megnyugtatta, miszerint a TOCA Race Driver folytatását számítógépre is elkészítik. Az első rész okozta csalódást 40-nél is több fejlesztő próbálja elfeledtetni, akik teljesen új fizikai modellezésen, még részletesebb sérülésen, javított grafikai engine-en, illetve mesterséges intelligencián dolgoznak.
Bajnokságokból most sem lesz hiány, összesen 30 helyi valamint fantázia széria kerül feldolgozásra, amelyek között találunk a TDR-bol visszaköszönő sorozatokat, de természetesen lesznek újak is: GT Sports Car Racing, Street Racing, Rally, DTM, V8 Supercars, Global GT Lights, Rally Cross, Formula Ford, Open Wheel Grand Prix és Classic Car Racing az eddig ismertek. Ebből következik, hogy pályákból sem szenvedünk majd hiányt, 56 helyszínen mérhetjük össze tudásunkat az ellenfelekével a világ minden táján.
A játék alapját most is sztori mód adja, részletesebb karakter animációkkal és jobb minoségű átvezető videókkal.
A megjelenési dátumból reméljük, hogy ezúttal valóban a minőség kerül előtérbe, és nem kell kompromisszumokat kötni a rövid határidő miatt.

THE BARD'S TALE

Fejlesztő: inXile Entertainment
Kiadó: Még nincs
Megjelenés: Még nincs
Honlap: www.inxile-entertainment.com

Örömmel jelenthetem, hogy újjászületik a (h)őskori szerepjáték, a The Bard's Tale, az pedig még örömtelibb, hogy Brian Fargo (Fallout) vezényletével. A hír azonban sokakban vegyes érzelmeket kelt, még a nagy veteránok is azt mondják (a rendelkezésünkre álló információk alapján), hogy alig fog emlékeztetni a nagy elődre: a harcrendszer valós-időben operál majd, a játék alatt a Baldur's Gate: Dark Alliance továbbfejlesztett motorja fog dübörögni, egyszóval inkább amolyan Dungeon Siege-szerű vagdalkozásnak ígérkezik. Persze ott van a másik oldal is, a hivatalos honlap szerint 50%-kal több humoros jelenet, dialógus színesíti a játékot, ráadásul jó néhány közülük az előző rész karaktereire, helyszíneire fog utalni, úgyhogy ember legyen a talpán, aki helyre tudja tenni ezt a fél-remake képződményt. Megjelenés valahol távol, a messzeségben.

RÖVIDEN

A CDV mélyrepülése folytatódik: a Galaxy Andromeda múlt havi leállítása után újabb nagy áldozatot kellett hozniuk a túlélésért, ezúttal az angliai kirendeltségüket voltak kénytelenek bezárni, több, mint 70 munkatárstól megszabadulva így. A szélnek eresztett munkatársak néhány nappal a bejelentés után új kiadót alapítottak Digital Jesters néven...

Annyi elbaltázott játék-átirat mozifilm után végre itt egy igazi reményteli próbálkozás: a remek horror-játék Silent Hill költözik át szélesvászonra. A producer Samuel Hadida (Tiszta románc), a rendező Christopher Gans (Farkasok szövetsége), a főszereplők kiléte egyelőre rejtély.

Egy friss Gallup-felmérés tanúsága szerint az amerikai tizenéves fiúk 70%-a játszott már a GTA3-mal vagy a Vice Cityvel. Ennek tükrében igencsak ideje lenne az illetékeseknek átgondolni, mennyit is ér az a korhatár-címke a játékokon...

Tim Sweeney és népi zenekara, az Epic szép csendesen beállt a Microsoft istállójába: a nemrégiben alapított Scion nevű al-stúdiójuk exkluzív szerződést kötött Bill apóval, hogy míg világ a világ, csak Xboxra és PC-re dolgoznak. Hogy min, az még titok, mindenesetre ügynökeink a "Jazz Jackrabbit 2" szavakat vélték felfedezni az ügyletet borító sűrű homályban.

A Homeworld 2 sikere felett ült örömünnep hevében a Relic csapata ajándékkal kedveskedett programozó lelkületű rajongóiknak: szabadon letölthetővé tették az eredeti Homeworld forráskódját.

Az, hogy a fociprogramokat sztár-focistákkal hirdetik, rég nem újdonság. A Konami viszont gondolt egy merészet, és a Pro Evolution Soccer 3 reklámhadjáratához a híres focibírót, Pierluigi Collina-t szerződtették. Aligha ennek köszönhető, de a játék PS2-es verziójából csak Európában elővételben (!) egymillió fogyott három hét alatt...

Némi Doom 3-morzsa: a játék zenéjét a progresszív metál egyik élharcosa, a Tool nevű banda fogja szolgáltatni, épp a napokban vonultak be a stúdióba.

BLADE & SWORD

Fejlesztő: Pixel Multimedia
Kiadó: Whiptail Interactive
Megjelenés: 2004.
Honlap: www.whiptailinteractive.com/games_bladeandsword.php

A Pixel Multimedia nem esett túlzásokba készülő játéka címének kiötlésekor, hiszen a roppant leleményes Blade & Sword megnevezést egy jobban sikerült Best címlap is lepipálná. A programban az alkotók elmélete szerint ügyesen fog keveredni a diabloid stílus a Street Fighter-féle játékmenettel, ebből kifolyólag a játék elején három teljesen eltérő harci stratégiát igénylő karakter közül kell választanunk, hogy a 36-féle kungfu és 12-féle ún. szupertámadás, illetve ezek bonyolult kombinációja segítségével végigverekedjük magunkat a 40 pálya kínálta szörnyseréggel. A Blade & Sword története 3 fejezetre tagolódik, feltehetően majd e részek között fedezhetünk fel ugrásbeli különbséget karaktereink tulajdonságaiban, egyenletes fejlődési ütemet biztosítva az igen impozáns 140 órányi játékidőben. Persze, ha a single player-beli vagdalkozást megunnánk, a többjátékos üzemmóddal is megpróbálkozhatunk, ahol a PII 266 MHz-es gépkövetelmény előirányozza, hogy az iskolákban alighanem újra tombolni fognak az ősi, Battle Axe-szerű csaták.

THE BATTLE OF BRITAIN

Fejlesztő: 1C: Maddox Games
Kiadó: Ubi Soft
Megjelenés: 2005.
Honlap: Még nincs

Miközben az 1C: Maddox Games az IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles után egy újabb, eleddig címnélküli kiegészítő lemezén dolgozik gőzerővel, úgy "mellékesen" belekezdett egy II. világháborút brit, német, illetve olasz szemszögből, jobban mondva pilótafülkéből bemutató szimulátorba. A játékról bővebbet sajnos nem nagyon lehet tudni, legfeljebb az eddig elhintett dinamikus kampányrendszer és az időjárási viszonyok reális megjelenítésének „überújdonsága" tüzelheti fel a közönséget.

SIKEREK UTÁN: GROUND CONTROL

Az utóbbi évek egyik legnagyobb játékszenzációja volt a Ground Control, ami addig sosem látott színvonalon társította a stratégiai játékokat a látványos 3D-s kivitelezéssel. A svéd fejlesztőcsapat vezető designerével, Henrik Sebringgel beszélgettünk a játékról és a hamarosan megjelenő folytatásról.

- Visszatekintve legutóbbi játékotokra, a Ground Controlra, mi az, amivel a leginkább elégedettek vagytok, és mi az, amit másként csinálnátok, ha újrakezdhetnétek a játék fejlesztését?

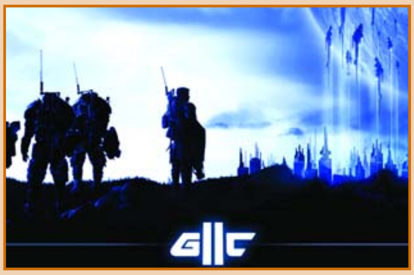
- A Ground Controlban leginkább a játék ritmusát, a tempóját szeretem, azt, hogy az akcióra, a harcra tudok összpontosítani, nem kell az egységek gyártásával és az erőforrás-gyűjtögetéssel törődnöm. Szerintem ezt a részt, a játék fókuszának a taktikára való áthelyezését oldottuk meg a legjobban. Ha valamit utólag megváltoztathatnék, az mindenképpen a speciális felszerelések és fegyverek használata lenne, amik sajnos túl erősre sikeredtek. Ha ezek egyszer használatosak lennének, az igen jót tenne a játékegyensúlynak.

- Mi volt a fejlesztés legnagyobb tanulsága?

- Megtanultam, hogy egy játék fejlesztését nagyon-nagyon nehezen lehet ütemezni, és előre megmondani, hogy egyes játékelemek megvalósítására mennyi idő és energia szükséges. Sőt, tovább megyek, néha ez egyszerűen lehetetlen. Van, hogy hetekig kell csiszolni valamit, hogy a megfelelő játékélményt adja, de van hogy azonnal működik. Egy előre meghatározott szigorú ütemezéshez kötni egy játék fejlesztését nagyjából az orosz rulettnek felel meg...

- Hogy áll a következő játékotok, a Ground Control 2 fejlesztése?

- Remekül! Éppen most játszottam egy skirmish-meccset, és a gép rettentő csúnyán elvert – szóval az interjú után megyek is az AI programozónkhoz egy komolyabb megbeszélésre ezzel kapcsolatban... Nagyon sokat várunk a GC2-től, a játék minden elemében fejlődött és sokkal kiforrottabb lett az elődjénél, plusz jónéhány teljesen új, egyedi játékelemet építettünk bele.



SPIDER-MAN 2

Fejlesztő: Activision
Kiadó: Activision
Megjelenés: 2004. közepe
Honlap: Még nincs

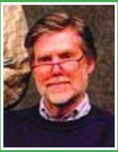
Már javában készül a nevével hatalmas eladásokat ígérő Spider-Man 2, amely természetesen a filmmel egy időben érkezik. Az alkotók Manhattan 160 háztömbnyi területét digitalizálták be, biztosítva ezzel a non-lineáritást: arra kódoroghatunk, amerre akarunk, az NPC-ktől küldetéseket fogadhatunk el, illetve utasíthatunk vissza, ha túl nehéznek, vagy csak egyszerűen macerásnak véljük. Persze a fő cselekményszálat így sem kerülhetjük el, Doctor Octopus-szal így is, úgy is meg kell küzdenünk, de a vadonatúj harci kombókkal, újfajta hálóvető technikánkkal valószínűleg ez sem lesz probléma...

KÖVESD A FEHÉR NYULAT!

Bulvárrovatunk minden idők legnagyobb játékipari bukásának történetével tér vissza a Games Convention miatti egy hónapos kényszerpihenőjéről. Ehhez a sztorihoz képest a Daikatana egy lottó ötösnek fog tűnni...

1982. Az Atari cég 80%-os piaci részesedéssel a videojáték-piac abszolút első számú versenyzője, közel a monopolhelyzethez, anyacége a Warner médiaóriás nyereségének háromnegyedét termeli. Ez a napjaink Microsoftjához hasonlítható szupercég egyetlen játékon akkorát bukott, hogy majd' húsz évbe telt neki feltápászkodni a padlóról. Történt ugyanis, hogy '82 nyarán az amerikai mozik bemutatták Spielberg E.T.-jét, az évtized kultuszfilmjét, egyben a Titanic megérkezéséig a mozitörténet legnagyobb kasszasikerét. Az Atari kicsit későn eszmélt, de sikerült lecsapniuk a jogokra. Az E.T. játékverzióját érthető módon a karácsonyi piacra szánták, annál érthetetlenebb azonban, hogy egy szál programozót, bizonyos Howard Scott Warshaw-t bízták meg az elkészítésével. Warshaw véghezvitte a lehetetlent: egymaga öt hét leforgása alatt megtervezte, megrajzolta, leprogramozta és letesztelte a játékot. Természetesen ez csak egy módon sikerülhetett: a játék mindent alulmúlóan bűn rossz, unalmas, élvezhetetlen és hibáktól hemzsegő lett. Az Atari ennek ellenére a karácsonyi premierre ötmillió példányban (!) legyártotta a játékot – a szám annak tudatában igazán megdöbbentő, hogy az Atari 2600 gépből, amire íródott a program, akkor alig tízmillió létezett a világon! Hiába volt a film elsöprő sikere, a reklámkampány, a hamar hírhedtté vált játékból mindössze néhány ezret sikerült eladni. Igazi médiaesemény volt, amikor '83 őszén 14 kamionnyi E.T.-t semmisítettek meg egy Új-mexikói szeméttelepen, mert a boltokból visszaküldött játékok egyszerűen nem fértek el az Atari raktáraiban. A veszteség és a hatalmas leégés miatti részvényárfolyam-esés egy év alatt mintegy 530 millió dollárra rúgott. Az Atari csődközeli állapotba jutott, ahonnan két évtized alatt sikerült csak visszaküzdenie magát a játékvilág elitjébe. Mindez egyetlen elbaltázott játék miatt.

RÖVIDEN



A legendás Hal Barwood (többek között az Indiana Jones and the Fate of Atlantis, és a Rebel Assault 1-2 alkotója, eredetileg hollywoodi forgatókönyvíró-rendező) elhagyta a LucasArts kötelékét. Ezzel a fejlesztőcég "alapító atyái" (Tim Schafer, Larry Holland, Ron Gilbert és Hal) közül az utolsó is elhagyta a hajót. Lapzárta után érkezett: lemondott posztjáról a LucasArts nagyfőnöke, Simon Jeffrey is!

A THQ jó előre lefoglalta a Warner Bros gondozásában készülő új Robert Zemeckis – Tom Hanks film, a The Polar Express játékátiratának jogait. A Forrest Gumppal és a Számkivetettel már kétszer óriási sikert aratott duó filmje jövő novemberben debütál a mozikban, várhatóan a játék is ekkor jelenik majd meg.

Az Electronic Arts bejelentette, hogy élő szerződésüket meghosszabbítva 2009 végéig megvásárolták a NASCAR játékokkal kapcsolatos jogokat, amely megállapodás PC-re és konzolra egyaránt kizárólagos engedélyt jelent a számukra.

A legendás popzenész, Peter Gabriel fogja írni a Myst-sorozat legújabb, online epizódjának zenéjét. A főcím-dalt ("Burn You Up, Burn You Down") maxi CD-n is kiadják.

Pereskedés tört ki a Ubi Soft és az Electronic Arts között. Utóbbi azzal vádolja az előbbit, hogy elcsábította a montreali stúdiójuk öt kulcsfontosságú játékfejlesztőjét (a Splinter Cell és a Prince of Persia: Sands of Time készítőiről van szó), akik ráadásul az átigazoláskor szupertitkos forráskódokat és egyéb szellemi termékeket "felejtettek maguknál".

Jöjjön a szokásos játékszinkronos sztárszereposztás hírünk! Ezúttal a Lords of Everquesthez szerződtettek igazi nagy neveket: Fairuza Balk (Amerikai História X), John Rhys-Davies (Gyűrűk Ura, Indiana Jones), Claudia Black (Farscape, Pitch Black) és Ron Perlman (Alien 4, A szépség és a szörnyeteg) lesznek a húzónevek.

A JÓ...

Új rovatunkban a hónap legjobb, legrosszabb és "legcsúfabb" hírét szedjük csokorba...

A Final Fantasy film orbitális bukása nem riasztotta el a SquareSoftot egy újabb mozis próbálkozástól! Az Advent Children című új film minden idők egyik legjobb RPG-jének, a Final Fantasy 7-nek a sztoriját folytatja, új főszereplőkkel, bár feltűnik majd benne Sephiroth és Cloud is. A technológiai kivitelezésben a Spirits Withinnel felállított mérce túlszárnyalása a cél, a stílus pedig sokkal inkább manga-jellegű, leginkább a Final Fantasy X-re emlékeztető – a tizedik rész rendezője, forgatókönyvírója és vezető látványtervezője dolgozik a film hasonló posztjain. A premier jövő nyáron várható.

...A ROSSZ...

Egymás után két bejelentés is érkezett az év legjobban várt játékával, a Half-Life 2-vel kapcsolatban; sajnos egyik rosszabb, mint a másik. Először a hivatalosan bejelentett megjelenési dátum előtt egy héttel (!) tudatta Gabe Newell a rajongókkal, hogy a játék szeptember végéről a karácsonyi szezonra csúszik, majd pár hét múlva a Vivendi jelentette be, hogy a forráskód és az alfa verzió kiszivárgása (bővebben lásd pár oldallal előrébb!) miatt a játék még ehhez képest is négy hónapot késik, ennyit vesz igénybe ugyanis a kritikus biztonsági programrészek újraírása. Jelenleg tehát úgy néz ki, a Half-Life 2-vel legkorábban 2004 áprilisában játszhatunk...

...ÉS A CSÚF

Különös skandalum robbant ki a neten a Game-Spottal (az IGN és a Gamespy mellett egyike a három legjelentősebb online játékmagazinnak) kapcsolatban. Kiraktak egy meglehetősen negatív hangvételű, tárgyi tévedéseket is tartalmazó tesztet a Savage-ről, és mindössze 54%-ot adtak neki. Ennek természetesen a fejlesztők nem örültek, valamelyikük elő is kaparta azt a log-fájlt, amely a játékosok adatait tartalmazta – kiderült, hogy a cikk írója alig két órát játszott a programmal. Ez minden játék reális megítéléséhez kevés lenne, és különösképpen igaz ez a teljesen egyedi, sokszereplős összedolgozásra kihegyezett Savage esetében.

A konklúzió: a GameSpot restelkedve levette az ominózus tesztet, többet valószínűleg nem alkalmazzák a cikkírót (aki egy ideig tagadott, mondván legalább öt órát játszott...), és remélhetőleg ezentúl mindenki jobban odafigyel a hasonló bakik elkerülésére – mi például biztos, hogy száznyi órát töltünk el a Haloval, csak a biztonság kedvéért...

THE BUGGY - MAKE, RIDE, WIN!

Fejlesztő: A.S.K. Homework
Kiadó: Még nincs
Megjelenés: 2004. tavasz
Honlap: www.askhomework.hu

A magyar illetőségű fejlesztőcsapat - akik eddig a flipper kategóriában értek el szép sikereket - ezúttal az autóversenyes játékok készítésének rögös talajára léptek, de hogy mennyire komolyan gondolják, annak bizonyítékaként íme néhány részlet.

A normál versenyzés mellett autóépítésre is lesz lehetoségünk, 12 különböző alvázra szabadon hozhatunk magunknak létre négykerekűt, amelyeket festhetünk és tuning kitekkel is elláthatunk. Bizonyára sokaknak okoz örömöt az, hogy a kameraállások között a belső nézet is helyet kap.

A sérülési modellezés szintén kitűnően hangzik: a rongálódások külső nyomai jól láthatóak majd, bizonyos alkatrészeket elhagyhatunk, sőt defektet is kaphatunk. Az autók részletes kinézetéért 14000 poligon felelős, a festői környezetet pedig az a grafikai engine nyújtja, ami egyszerre 200 ezer poligont tud megjeleníteni. A 40 eltérő minőségű pálya (erdő, sivatag, mocsár, hegyvidék stb.) vonalvezetésében is jelentős eltéréseket fog mutatni, lesznek körpályák, de teljesen nyitott off-road adottságú eromérok is. Természetesen a többjátékos mód sem maradhat ki, helyi hálózaton vagy interneten lehet majd ellenfeleket találni. A saját úton történő fejlesztést a könnyen kezelhető pályaszerkesztő biztosítja, de akár egyedi objektumok és textúrák bevitele is megoldott lesz.

A készítők a honlapon belül működő fórumba várják az érdeklődők ötleteit, amelyeket a fejlesztés során figyelembe fognak venni.

THE FALL - LAST DAYS OF GAIA

Fejlesztő: Silver Style
Kiadó: Még nincs
Megjelenés: 2004.
Honlap: Még nincs

A Silver Style 3D-s szerepjátékában egy 2083-as, globális katasztrófa sújtotta Földön járunk, amikor is az erőforrások és a hatóság hiánya miatt kegyetlen bandák uralják a még alapvető létszükségleteket kielégítő térségeket. Ebben az anarchiában kell rendet tennünk az Új Rend Kormányának vezetőjeként, hiszen csakis a meglévő erőforrások megosztásával élheti túl az emberiség ezt a korszakot. A rendcsináláshoz hat főből álló csapat áll rendelkezésünkre, ezek mindegyike persze különböző tulajdonságokkal bír, nem csak egyszerűen a sokszínűség miatt, hanem a teljesen non-lineáris játékmenet végett. Karaktereink több, mint háromszáz fegyver és páncél között válogathatnak, mi több, vezethető járműveket is elénk vethet a sors, hátha így könnyebb lesz felkutatni a pályákon elszórt, mintegy ezer NPC-t. A harcrendszert régi mosóporreklámok után intelligensnek nevezném, mivel egyéni gusztustól függően alakíthatjuk, a többféle nehézségi fokozattal együtt kezdő és tapasztaltabb játékosoknak is kihívást nyújtva ezzel. A kamera természetesen forgatható, zoomolható, akár izometrikus nézőponttól egészen third person-nézetig, csak el ne kavarodjunk az egész pofásra sikeredett képi világban.

AZT BESZÉLI MÁR AZ EGÉSZ VÁROS... (PLETYKAROVAT)

Új rovatunkban a hónap játékipari pletykáiból válogatunk, a piros csíkok azt jelzik, hogy szerintünk mennyire lehet hinni a senki által meg nem erősített "hírekben".

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90

Bár hivatalosan még mindig nem jelentették be a Fallout 3 fejlesztését, mostanában olyan hírek érkeznek a Black Isle háza tája felől, hogy a projectet ideiglenesen leállították, és egy titkos fejlesztésre csoportosították át a készítőket.

40 %

A Microsoft állítólag kizárni készül az Nvidiát a DX-programból, mert az az FX széria drivereiben olyan megoldásokat alkalmazott, amik felülírják a DirectX utasításait – ez a licensz értelmében tilos. Ha igaz a pletyka, az Nvidia nem kap fejlesztési felületet a DirectX 10-hez, ami a cég további lemaradását jelentheti a konkurenciaharcban.

10%

Azt beszélik, az ATI-nak hatmillió dollárjába került, hogy a Radeon 9800XT kártyák mellé Half-Life 2-t csomagoljon. Az Nvidia válaszul állítólag teljes verziós Doom 3-at készül adni a legújabb GeForce-okhoz.

55 %

Továbbra is tartja magát a pletyka a Final Fantasy VII folytatásáról. A VII-2 sorszámot viselő játék a kósza hírek szerint a Sony hordozható játékgépének, a PSP-nek debütáló címe lesz, de suttognak PC-s verzióról is.

30 %

Felröppent a hír, miszerint a Monolith megvette a Doom 3 engine-t, és azzal készítik az Aliens vs. Predator 3-at. Mivel e cég többek között a saját fejlesztésű Jupiter grafikus motorjáról híres, felettébb valószínűtlen a hír, de azért eljátszhatunk a gondolattal, hogy mi lenne, ha...

5 %

Még meg sem jelent a PC-s Knights of the Old Republic, egyesek máris tudni vélik, hogy készül a második rész – ráadásul nem az elsőért felelős BioWare, hanem a Black Isle-os „szökevényekből" álló Obsidian műhelyében.

75%

Blizzard-közeli forrásokból hallottuk suttogni a tervet, miszerint a World of Warcraft havidíj-mentes lesz. A fejlesztők így akarnak minél több játékost elcsábítani a konkurens online RPG-ktől...

25%

SPACE HACK

Fejlesztő: Rebelmind
Kiadó: Még nincs
Megjelenés: 2004. eleje
Honlap: www.rebelmind.com/spacehack

A Space Hack tulajdonképpen egy Diablo ihlette akció-szerepjáték, a különbség, hogy fantasy milió helyett sci-fi környezet szolgál majd hentelésre. A történet szerint egy különleges űrhajó egy féregjárat csapdájába esik, majd éppen csak megúszva a történteket a galaxis egy ismeretlen bolygóján landol. Mit ad isten, ezen a hajón utazott hősünk is, akiről elég annyit tudni, hogy egy igazi, belevaló, tökös fickó (hát kell ennél több?), nemhogy a kényszerleszállás vagy a hazájától való irdatlan távolság, még a tömegével rá rontó idegen lények sem képesek kétségbe ejteni. A grafika természetesen a kor hívó szavának engedelmeskedve teljes 3D-ben pompázik, arról az egy képről, amit a fiúk kiadtak, pedig egész pofás látvány köszön vissza.

RÖVIDEN

Hiába aratott óriási anyagi sikert (kritikait már nem annyira...) a Conflict Desert Storm két része, ez sem mentette meg a fejlesztő Pivotal Games-t a csődtől. Az összeomlott 70 fős csapatot eddigi kiadójuk, az SCI vásárolta fel 2,4 millió fontért

Az amerikai hadsereg által szponzorált America's Army sikere nyomán a CIA (!) is úgy gondolja, hogy támogatni fogja a játékfejlesztést, csekély tíz milliócskával. A CIA-játékról egyelőre nem sokat tudni, csak annyit, hogy a terrorizmus elleni harccal fog kapcsolatban állni, és a célja az, hogy "az ügynökök jobban meg tudják érteni a terroristák gondolkodásmódját".

George Lucas hang-specialista cége, a THX bejelentette, mostantól nemcsak filmek, de játékok hangzása is kiérdemelheti a THX-minősítést. Az első THX-minőségű játékhangokat az EA karácsonyi felhozatala muzsikálja el fülünknek, konkrétan a Return of the King és a Need for Speed Underground (konzolosoknak az SSX3 és a Medal of Honor Rising Sun is).

Újabb gyászjelentés: az angol illetőségű Lost Toys stúdió bezárni kényszerült, Battle Engine Aquila című játékuk (tesztünket lásd a 2003/9 számunkban) ugyanis nem hozott annyi bevételt, amiből fenn tudták volna tartani magukat. Nagy kár értük, következő játékuk ugyanis a Stunt Car Racer Pro lett volna a legendás Geoff Crammond (a Grand Prix-sorozat alkotója) vezetésével.

Rövid, de velős: a Star Wars Galaxies elérte a 300,000 aktív játékost, ezzel két hónap alatt a nyugati világ második legsikeresebb fizetős online játékává nőtte ki magát (Koreában, ahol népi sport a MMORPG, több milliós táború játékok léteznek).

Prominens taggal gyarapodott az Armadillo Aerospace, John Carmack űrhajó-építő csapata. Az új hobbi-űrhajós nem más, mint Jen Hsen Huang, az Nvidia vezérigazgatója. Carmackék a NASA által kiírt versenyben küzdenek, ahol a cél egy olyan jármű építése, ami képes három embert 100 km-es magasságba juttatni, és épségben vissza is hozni.

CSAK MONDJÁK A MAGUKÉT...

A játékipar egyes szereplői lassan már többet nyilatkoznak, mint dolgoznak - és néha észvesztő nagy okosságokat tudnak mondani. Rovatunk ilyen aranyköpésekből válogat.

„Nem akarok 12 éveseknek szóló játékokat készíteni. Jómagam már nagyon rég voltam 12, gyerekem nincs, így semmi nem vonz az ilyen játékokban. Olyan játékokat szeretnék készíteni, ami az én korosztályomhoz szól: felnőttekhez, felnőtt gondolkodású emberekhez. És nagyon kérek mindenkit, itt ne a szokásos „felnőtt dolgokra" gondoljon. Nem szexet és erőszakot akarok a játékaimba, inkább kérdéseket, amik elgondolkodtatnak. Mi valójában a terrorizmus? Mi valójában a hit, és mi a szervezett vallás, az egyház? Válaszokat nem adunk, nem prédikálunk. Nem akarok tízmilliós eladású bestsellereket. Meg vagyok elégedve, ha annyit eladunk, hogy a játék nyereséges legyen, ami alapján a kiadó hajlandó finanszírozni a következőt is – feltéve, hogy a játékom hatására a játékos elgondolkodik, és utána más szemmel néz a világra."
- Warren Spector, ION Storm

„Ahogyan a Black Isle-nál, az új cégemnél, az Obsidiannál is mindenképpen RPG-ket fogunk készíteni. Ehhez értünk, ez a küldetésünk. Viszont nem szeretnék újabb hagyományos, „hardcore" RPG-t, inkább valami formabontót, látványosat és újszerűt. Nem akarom, hogy ebből találgatások és pletykák induljanak ki, de a csapatban a System Shock 2-t tartjuk a követendő példának, és várhatóan valami ilyesmi lesz az Obsidian első játékai is."
- Feargus Uruqhart, volt Black Isle-nagyfőnök

„Jelenleg négy projectet felügyelek: Fable, BC, The Movies, és Black & White 2. A legtöbb energiát a Fable-re fordítom, de már alig várom hogy kész legyen, és többet tudjak a Black & White 2-vel foglalkozni. Kedvencem természetesen nincs a készülő játékaink között, ahogyan az embernek nem lehet kedvence a saját gyerekei között sem... Nemrég elkezdődött a fejlesztési munka az új, titkos játékunkon is, erről egyelőre nem mondhatok semmit. Egy biztos: az, hogy négy-öt játékon dolgozom egyszerre, nem fog megjelenési csúszáshoz vezetni."
- Peter Molyneux, Lionhead

„Nyolc éve készítek történelmi környezetű játékokat, így van elég tapasztalatom ahhoz, hogy azt mondjam: igazából ezek a játékok egy millimétert sem segítenek a gyerekeknek a történelemtanulásban. Játszva tanulás, persze... ez csak marketingduma. Ezzel persze nem azt mondom, hogy nem lennének értékesek. Egy csomó fiatal sráccal beszéltem, akik azt mondták, hogy az Age of Empires vagy az Empire Earth hatására kezdtek el érdeklődni a történelem iránt. De hogy magából a játékból tanuljon valaki? Már az ötlet is abszurd!" - *Rick Goodman, Stainless Steel Studios*

EUROPEAN CYBER GAMES

Immáron 5 éve kerül megrendezésre minden idők legnagyobb virtuális olimpiája a World Cyber Games mely európai döntőjét szeptember 26-27 között a festői szépségű Párizsban rendezték meg. Mivel az esemény immáron halandó európai újságírók számára is elérhető közelségbe került a Samsung meghívásának eleget téve Shoebaronnal felkerekedtünk, hogy saját szemünkkel.

A hatalmas többszereplős küzdelmeket a legnagyobb francia rádió által előkészített díjkiosztó gálaműsor előzte meg ahol a szakemberekből álló zsűri az összes játékplatformra kiosztotta az év legjobbjának járó díját majd ezt követően elismeréssel adóztak a 2004-es év legjobban várt játékai előtt is. Az élő showműsor fergetegesre sikeredett! A két fiatal konferanszié lendületes műsorvezetését a díjak átadása közti szünetekben bemutatott élőszereplős mini show-k szakították meg. Hol Lara Croft ereszkedett alá a mennyezetről, hol gyönyörű táncosnok kiváló koreográfiájában előadott zenés táncos bemutatóját nézhettük kigúvadt szemekkel, hol pedig a kiváló harcművészek káprázatos műsorának lehettünk tanúi.

A profin megrendezett műsor alkalmával a közönség egyöntetű tapsviharral jutalmazta a Half Life 2-t, őrjöngött a helyi készítésű Splinter Cell és Prince of Persia sikerein. Érdekes volt megfigyelni, hogy a világ többi országától eltérően a franciáknál mennyivel népszerűbbek a GameCube-os játékok. Mi sem igazolja ezt jobban, mint hogy az év legjobb játékélményét nyújtó játékainak sorában csak és kizárólag a Nintendo kockájának a kategóriás címei szerepeltek csak.

Az év legjobb zenéje:
Metal Gear Solid2: Substance - *A PC Guru jelöltje*
The Legend of Zelda: The Wind Waker
Grand Theft Auto: Vice City
Silent Hill 3

Legjobb adaptáció:
Knights of the Old Republic - *A PC Guru jelöltje*
James Bond 007: Nightfire
Harry Potter and the Chambers of Secrets
Lord of the Rings: Fellowship of the Rings

Az év legjobb játéka
Age of Mythology - *A PC Guru jelöltje*
Runaway: The Road Adventure
Sim City 4
Fire Department

A legjobban várt PC-s játék
Half-Life 2
Doom 3
XIII
The Sims 2

A legjobb történet
Enter The Matrix
Silent Hill 3
Metal Gear Solid2: Substance - *A PC Guru jelöltje*
StarFox Adventure

A legjobb játékélmény
The Legend of Zelda: The Wind Waker (Gamecube)
WarioWare Inc. (Gameboy Advance)
StarFox Adventure (Gamecube)
Super Monkey Ball 2 (Gamecube)

Az év legnagyobb innovációja
Eye Toy (Sony Playstation 2)

Az év fejlesztőstúdiója
Ubi Soft Montreal

KÉPALAÍRÁS-PÁLYÁZAT

A pályázatunkra érkezett válaszok közül a szerkesztőség **Szecsődi Attila** nevű olvasónk alábbi pályaművét találta a legjobbnak:
"Hagyjátok a sakkot! Itt vannak az oroszok adjunk nekik mattot!"

A győztesnek gratulálunk, nyereménye egy eredeti *Z: Steel Soldiers* játékprogram.

Aktuális feladványunk itt látható; a pályázatokat a *kepalairas@pcguru.hu* címre várjuk.

THE LORD OF THE RINGS: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH

Fejlesztő: Electronic Arts L.A. **Kiadó:** Electronic Arts **Megjelenés:** 2004

Lassan már a sarki zöldséges is Gyűrűk Ura-alapú játékot fejleszt – gondolhatnánk az egyre-másra készülő feldolgozások láttán. Ezúttal az Electronic Arts tesz arról, hogy már két kezünk se legyen elég a Középföldére invitáló játékok összeszámlálására. Mivel az ő licenszük a filmtrilógia feldolgozására szól (ellentétben a másik Gyűrűk Ura-futószalaggyáros Vivendivel, akik zsebében a könyvek jogai üldögélnek), újonnan bejelentett stratégiai játékuk középpontjába a Gyűrűháború grandiózus csatáit állították.

A mozivásznon valaha látott leglátványosabb, legnagyobb szabású csatajelenetek RTS-be való átültetése hatalmas kihívás, de a játékot fejlesztő csapat múltja (a Red Alert 2 és a C&C Generals) alighanem tökéletes választás volt a feladatra. Középföldét a Generals továbbfejlesztett grafikus motorja kelti majd életre. Az engine elsősorban a karakteranimáció és a fényhatások területén kapott plusz „lóerőket", utóbbinak hála minden objektumon halvány derengés, „glow" effekt, és speciális színszűrő gondoskodik a filmszerű fantasy hangulatról (egyébként a film minden egyes képkockája (!) is ehhez hasonló utólagos digitális tuningoláson esett át). A motor elég komoly teljesítménnyel büszkélkedhet, 500 karaktert képes egyszerre megjeleníteni a képernyőn, és akár first person nézőpontig lezoomolhatunk a csatatérre, ahol megcsodálhatjuk a Rome: Total Warhoz hasonló realisztikus közelharcot.

A játék két hadjáratában összesen harminc küldetés várja a hadvezéreket: a könyv cselekményéhez képest meglepően magas számot úgy érték el a fejlesztők, hogy egyrészt a csatákat mindkét küzdő fél szempontjából átélhetjük, másrészt a nagyobb ütközeteket több részre bontották, a Király visszatérben látható pelennor-mezei csatát például három küldetésen át (összecsapás Osgiliath-nál, Minas Tirith ostroma és a rohírok megérkezése) küzdhetjük le. Rengeteg ostromjelenet várható úgy a támadó, mint a védő felet irányítva – amire különösen nagy várakozással tekintünk, mivel jól megoldott, hangulatos ostromot még nemigen láttunk RTS-ben.

Egy játék mind felett. Első és legfontosabb irányelvként a fejlesztése során mindig az lebeg a készítők szeme előtt, hogy az RTS műfaj szabályaiból és kulisszáiból csak azokat szabad megtartani, amik illeszkednek a tolkieni világba. Mivel a játék a Gyűrűháború epikus csatáira épül, nyilván az építkezés és a nyersanyag-gazdálkodás területein történnek merész huszárvágások. Példának okáért elég ostobán venné ki magát, ha a gyakorlatilag végtelen utánpótlással rendelkező Mordor vagy Vasudvard seregeit irányítva amúgy Warcraft-módra kellene fát és követ gyűjtögetnünk és egyesével kiképezni az ork harcosokat. Ehelyett elég csak táborokat építenünk, azok pedig a végtelenségig ontják az orkokat, teljesen ingyen – viszont erősebb lényekhez (mondjuk egy trollhoz, egy uruk-haihoz, nazgulhoz vagy olifánthoz) csak töltelék-orkok feláldozásával juthatunk. Gondorban találkozunk a hagyományosra leginkább emlékeztető építkezéssel és sereg-kiképzéssel, az ostromlott népnél a helyszűke jelenti a szűk keresztmetszetet, meghatározott terület áll csak a rendelkezésükre az építkezéshez a falakkal védett erődítményekben. Rohan lovasnépe a második filmben nagy hangsúlyt kapott problémájával küzd, miszerint falvaikat Vasudvard orkjai fosztogatják: így náluk maguk az emberek jelentik a legfontosabb nyersanyagot. Minél több dolgos kezet sikerül megmenteni Szarumán seregeitől, annál jobban halad a termelés Rohanban – ráadásul ők az egyetlenek, akik a parasztjaikat harcra is tudják fogni.

A más-más játékstílust igénylő erőforrás- és seregmenedzselésen felül a négy játszható fél természetesen más-más stílusú harci egységeket is kap. Ahogy az eredeti történetben, úgy a játékban is a gonosz seregek állandó, nyomasztó számbeli fölényben lesznek – a jó oldal katonái kevesebben vannak, de jobban szervezettek, magasabb morál-

Erősen esélyes felállás

Küzdelem az újságosnál az utolsó PC Guruért

"Repül a nehéz kő, ki tudja hol áll meg"

BÓNUSZ INFO

Az Electronic Arts licensze a mozifilmekre szól, míg a Vivendié Tolkien könyveire - így előbbi csak a moziban is megjelenő eseményeket mutathatja meg a játékaiban, míg utóbbi nem használhat a filmbeli színészre hasonlító szereplőket. A real-time stratégia műfajában mindkét licensztulaj erős versenyzőt indít: a Battle for Middle-Earth-nek a Battle Realms készítőitől származó War of the Ringgel kell majd megmérkőznie a rajongók kegyeiért. Jó meccs lesz!

lal és harci értékekkel bírnak. A film csatáit eldöntő szereplők különleges egységekként jelennek meg a játékban. A jó oldalon egyelőre az entek egyedül szerénykednek ilyen megabrutál lényként, az ő speciális képességük a kezeik ügyébe kerülő objektumok (sziklák, kóbor orkok...) fegyverként való használata. Ugyanezt a trükköt játsszák Mordor trolljai is, általában tövestül kicsavart fákkal. Ott vannak aztán a nazgulok, a legerősebb repülő egység a játékban (a jó oldalon óriás sasok próbálkoznak majd ellenállni nekik), akik a filmből ismert félelem-aurájuk révén válnak igazán hatékonnyá. Várhatóan sokak kedvencei lesznek a sokrétűen használható olifántok: ostromgépként, mindent eltaposó „tankként", és íjászokat szállító-védelmező platformként is sok borsot törhetünk velük az ellenfél orra alá. A jók oldalán a hősök jelenléte egyensúlyozza ki a sötét seregek extra erős egységeit: a játékban felvonul a teljes Szövetség (Frodó és Samu kivételével, akiknek jobb (?) dolguk is akad, mint több ezer fős csatákban hadakozni), plusz olyan ismerős alakok, mint Faramir, Éomer vagy Szilszakáll.

Bal(ho)rog a konkurenciának. A los angelesi srácok az eddigieken felül két, általuk forradalminak titulált újdonsággal borzolják a kedélyeket. Az első kunszt a „harci lánc" névre hallgat, és valójában nem más, mint a stratégiai játékokban sokszor használt kő-papír-olló modell kiterjesztése. Tehát a kő-papír-olló mellett létezik egy (vagy több) ilyen egymást „körbeverő" lánc, ez legyen mondjuk tűz-víz-föld. A második hármas ugyanúgy egy erősségi sorrendet ad meg, mint az első (a víz üti a tüzet, a tűz a földet, a föld a vizet), de a két lánc össze is függ, vagyis a tűz erősebb a papírnál, a víz az ollónál, a föld pedig a kőnél. Ha most behelyettesítjük az elméletben a megfelelő helyekre a gyalogságot, a lovasságot, tüzérséget, hősöket, légi egységeket, vagy akit csak jólesik, egy bonyolult, sokféleképpen variálható erőegyensúly-rendszer képe kezd felsejleni lelki szemeink előtt, ami az RTS-sémákhoz szokott gondolkodásunkat alapjaiban fogja felforgatni. Ha a rendszer nem lenne egészen tiszta, a hiba nem az ön készülékében van... a világsajtó a kedves olvasóhoz hasonló zavart fejvakargatással fogadta az EA-s fejlesztők lelkes magyarázatát, akik ilyenkor rendre az „ehh, mit is magyarázkodunk itt, majd meglátjátok" mondattal zárták le a témát.

Emlékeztek még A Gyűrű szövetsége első nagy csatajelenetére, amikor feltűnik Szauron, és minden csapásával tucatnyi ellenfelét kaszálja le? Nos, a másik büszkén hangoztatott újítás, a meta-impact system ezt próbálja a játékba átültetni. Egyes speciális támadások vagy durva szörnyek sebzése nemcsak egy célpontra képes hatni, de bizonyos rádiuszon belül mindenki kap belőle – nagyobb sebzésnél a delikvens fel is bukik, esetleg a csapás ereje a levegőbe repíti őt.

Feltűnően hallgatnak viszont a készítők az irányítás kérdéséről. A több ezer fős csatákat nyilván valami formációs rendszerrel tudjuk majd levezényelni – de hogy ebbe hogyan illeszkedik majd bele a hősök és különleges egységek egyedi irányítása, egyelőre rejtély.

Tolkienhez hű lesz a varázslatok megjelenése a játékban, az RTS-ekben megszokott tűzgolyós-villámcsapásos pirotechnikai bemutató helyett inkább egyfajta természeti mágiát várhatunk, mint Szarumán hóvihara vagy Arwen trükkje a vágtató lovakká változó folyóval a Gyűrű Szövetségében.

A Király visszatér – de mikor? Nincs más hátra, mint a megjelenés kérdése – amire egyelőre elég homályos válaszokat kaptunk csak. A hivatalos sajtóközlemény 2004 nyarát említi, a fejlesztők jövő karácsonyról beszélnek, a PC Guru Megjelenési Dátum-jósló Delphoi Bizottsága pedig éppen a kettő közé, a Király visszatér jövő ősszel esedékes DVD-premierjére időzítve tippeli a mágikus időpontot...

Hancu

A SZÍNFALAK MÖGÜL

A Középföldén játszódó epikus real-time stratégia ötlete több, mint három éve, a Red Alert 2 munkálatainak végefelé fogalmazódott meg először a fejlesztőkben (akkor még Westwood Pacific volt a stúdió neve). A Gyűrűk Ura-licensz hiányában azonban le kellett tenniük erről a tervről, és a következő játékuk a Command & Conquer-sorozat újabb gyöngyszeme, a Generals lett (immár EA Pacific néven). Időközben az Electronic Arts megszerezte a megfelelő jogokat, így idén márciusban, a Zero Hour mellett megkezdődhetett a Battle for Middle-Earth fejlesztése (talán mondanom sem kell, hogy ismét új néven: EA Los Angeles). A srácok nem aprózták el a felkészülést, a csapat nagy része Új-Zélandon, a Király visszatér utófelvételein töltötte a fél nyarat, ahol mindent megkaptak: a filmes stáb által használt modelleket, textúrákat és motion capture adatokat, a szinkronhangokat – sőt, azt a szoftvert is, amivel Peter Jackson a film csatajeleneteit tervezte! A filmet készítő New Line Cinema folyamatosan szoros ellenőrzés alatt tartja a fejlesztőket annak érdekében, hogy minden egyes képkockából hibátlanul a filmek hangulata áradjon. A legnagyobb kihívásnak jelenleg a gonosz kampány megnyerése tűnik, hiszen ehhez a film csak pár másodpercnyi támpontot nyújt: Samu vízióját a Gyűrű szövetségéből, amikor Galadriel tükre megmutatja neki, mi történik a Megyével, ha elbukik a küldetésük.

AMI BÍZTATÓ: A GRAFIKUS MOTOR MÁR BIZONYTOTT, AHOGY A PROFI FEJLESZTŐGÁRDA IS

AMI AGGASZTÓ: A JÁTÉK JELENLEGI ÁLLAPOTÁBAN CSUPÁN EGY TECH DEMO

ÖSSZSSÉGÉBEN: HA A C&C GENERALS SZÍNVONALÁT FANTASY KÖRNYEZETBEN IS TUDJÁK TARTANI, VESZÉLYBEN A BLIZZARD TRÓNJA

DVD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

ROME: TOTAL WAR

Fejlesztő: Creative Assembly **Kiadó:** Activision **Megjelenés:** 2004. ősz

Mióta a Shogun: Total War megjelent (2000), szerelmes vagyok. Szerencsére nem reménytelenül, mert múlhatatlan emlékű és végtelen számú órákat tölthettem el vele. Gyakran kérdezik, milyen játékokat szeretek, erre már-már reflexszé vált a válasz: számomra két fajta játék létezik, a Shogun, meg az összes többi. Imádom a középkori japán környezetet, mégis, az első néhány nap shogunozás után megfogalmazódott a költői kérdés: ha már hadistratégia, miért nem Róma? A zárt alakzatok, a furmányos hadicselek, ezekről nekem Róma ugrik be. Szerencsére így lehettek ezzel a Creative Assemblynél is, mert az európai középkorba tett kitérő után (Medieval: Total War - 2002) végre az ókor felé kacsintgatnak. Úgy érzem, hamarosan három féle játék létezik majd számomra, a harmadik neve: Rome: Total War lesz.

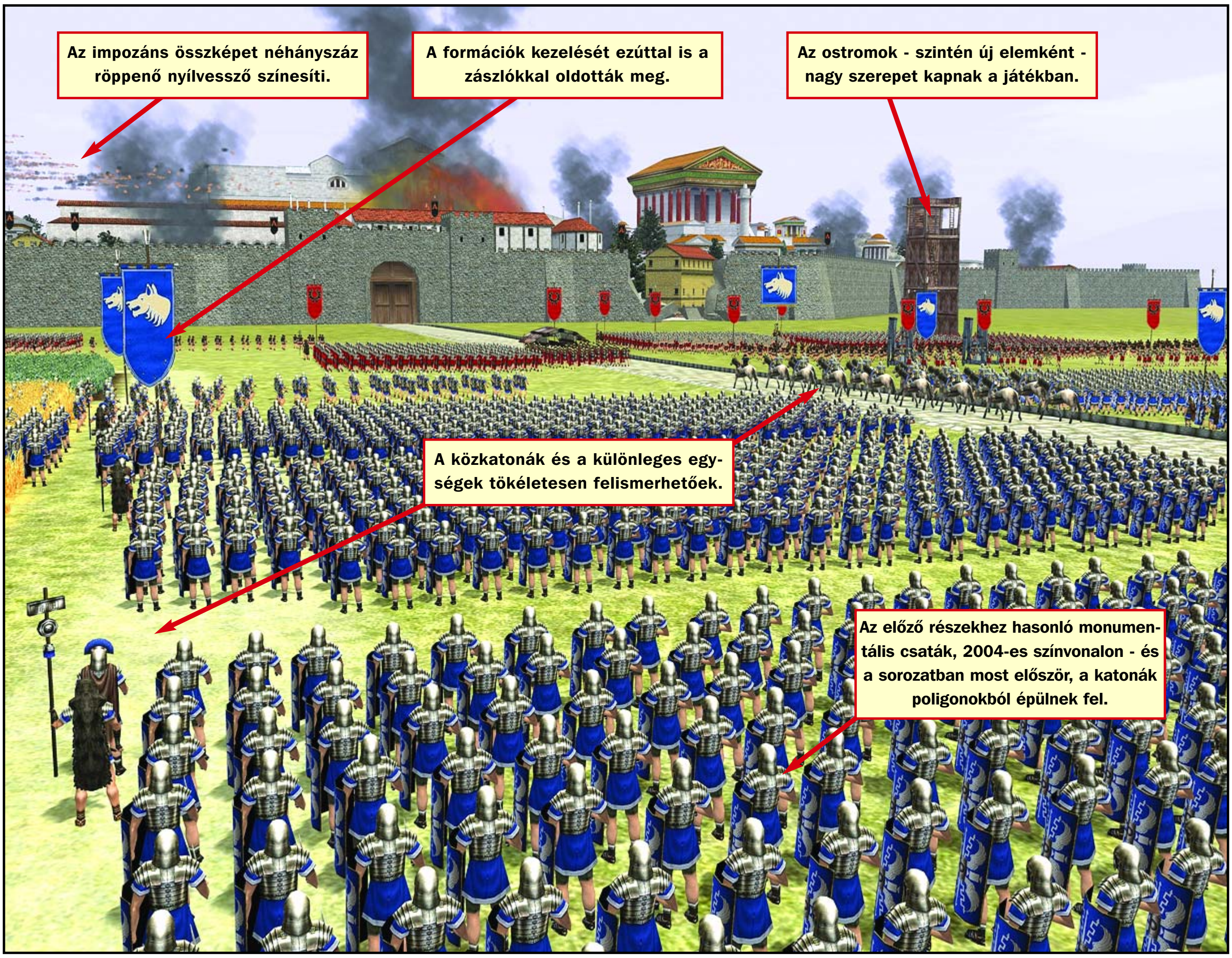
Áve, Cézár! A Rome: Total War egy számtalan díjat nyert sorozat következő epizódja. Ez alkalommal az ókori Róma csatatereire viszi a játékost. A kor atmoszférája most is olyan élénken és plasztikusan jelenik majd meg a játékban, mint a Shogunban, ahol csontjaimig hatolt a ködös hegyi tájak hidege, vagy mint a Medievalban, ahol orromban éreztem a menetelő vértesek lábától felvert port. Mert a Creative Assembly nagy mestere a hangulatteremtésnek, odafigyelnek olyan apró kis részletekre is, melyek más játékokban már nem fértek volna bele a költségvetésbe.
A játék célja a terjeszkedés, a hatalom és a befolyás, nem kisebb végcél érdekében, mint Császárrá kiáltatni ki magad. Eszközeid a diplomácia, a kereskedelem és persze a háború művészete. Azokban a hősi időkben, mikor Róma meghódította a világot, mikor gladiátorok véreztek és dicsőültek meg a Colosseum porondján, amikor Spartacus fellázadt, Hannibál elefántjai átkeltek az égigérő hegyeken, és a dicső Cézár eltiporta végre a nyakas gallokat. Akkoriban, amikor a civilizáció összecsapott a barbárokkal, amikor az ókori világ szuperhatalma végül önmagát emésztette el a kegyetlen polgárháborúkban.

Új 3D motor. Eddig se nagyon volt vita azon, hogy a Total War sorozat játékrendszere és játékélménye kiemelkedően jó. A legtöbb vád – szerintem igaztalanul – látvány tekintetében érte a játékokat. A csatamezőn örvénylő csapatok sok ezernyi figurájának megjelenítésére a korabeli technológia egyetlen megoldást kínált: nem poligonokból modellezett valóságos 3D-alakokat láttunk, hanem folyamatosan a kamera felé fordított, ani-

ELKELT ENGINE

Hallottad már, hogy az új grafikai motort nem csak a Rome: Total War-hoz használják fel? Máris megvásárolta két televíziós társaság, hogy műsoraikban ezt alkalmazzák nagy tömegjelenetes csaták bemutatására. Az egyik az Angliában jelenleg is futó „Time Commanders" című műsor, a másik még szigorúan titkos, ám a pletykák szerint Amerikában is a képernyőkre kerül majd.

Hannibál elefántjai Asterix filmekbe illő csatajeleneteket képesek produkálni



mált 2D-grafikát, ún. sprite-okat. Amíg az ember távolról és egyben, mozgás közben tekintette át a csatamezőt, a látvány lenyűgöző maradt, amikor azonban a kamera ráközelített egy-egy alakra, illetve kevésbé vonta el a szemlélődő figyelmét a tömeges mozgások dinamikája, nos, ilyenkor tényleg korszerűtlennek tűnhetett a látvány. A fejlesztők mentségére legyen mondva, más játékok meg sem próbálkoztak ilyen léptékű tömegjelenetekkel!

Ma ez már a múlté. A Rome új 3D motort kapott, olyat, ahol minden kis alak igazi, csontozott 3D modell, ráadásul az animációikat motion capture technológiával rögzítették. A látvány először egy netre kijutott moziban, majd pedig az idei E3-mon mutatkozott be a nagyközönségnek. Előbbinél még hitetlenkedtünk, előre renderelt mozira gyanakodtunk (igen, én is, bevallom), de a show már mindenkit meggyőzött. Több mint tízezer ember egyszerre a képernyőn, mozog, harcol, életét adja a győzelemért? A kivetítők alatt nem csak a rajongók verődtek döbbent csoportokba, hanem a szakma is.

A kamera felemelkedett egészen a madártávlatig, majd lesüllyedt, bele a csata forgatagába, az egyes emberek szintjéig. Szinte hihetetlen, hogy erre képes legyen egy 3D-motor tízezer emberrel.

A KÉSZÍTŐK

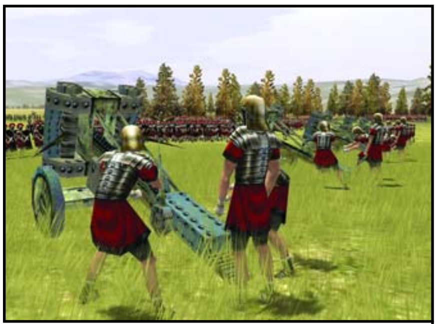
A Creative Assembly jelenleg a világ két átellenes pontján is tart fent irodát. Az egyiket a borús Angliában, a másikat a napfényes Ausztráliában - vajon milyen mögöttes szándékot vélek ebben felfedezni? Elsősorban a Shogun sikere után indultak dinamikus fejlődésnek, és ma már több mint 60 teljes munkaidőben dolgozó szakembert foglalkoztatnak. Büszkék arra, hogy embereik nem cserélődnek - ellentétben az iparág más cégeivel -, így fokozottan építhetnek a stabilitásra és a tapasztalatra.

Itt jegyezném meg, egyben kalapomat is megemelve, nagyon csípem az olyan cégeket, melyek még a száraz és hivatalos üzleti honlapjukon is megeresztenek néhány jóízű poént. Szóval, amellett, hogy tudnak játékot csinálni, jófejek a srácok!

Városok. A térkép – a mai viszonyok szerint – Spanyolországtól Irakig, a Baltikumtól egészen a Szaharáig terjed. Miközben seregeidet irányítod és provinciáidat kormányzod, találkozhatsz a Világ Csodáival, sőt, akár csatázhatsz is azok árnyékában. Mert a térkép többé nem halott papírlap, ikonokkal. Az egész egyetlen hatalmas, élő, lélegző környezet, utakkal, folyókkal, vulkánokkal, folyamatosan fejlődő és terjeszkedő városokkal – és mindez a Te irányításod alatt áll.

Városok! Igazi, 3D-s városok, melyek nem csak a térképen láthatók. A felépített utak, hidak és épületek mind megjelennek a csaták helyszínein is. Házak és utcák, ahol összecsapnak egymással a seregek. Ugye értitek, mit jelent ez!? Micsoda új dimenziókat nyit ez a hadistratégiában és a játékélményben! A városokat megostromolhatod katapultokkal, ostromtornyokkal; ha elfoglaltad, csak

Eresszetek! Nem kellenek szórólapok!



Parancsnok, a fűszálak csiklandozzák a térdem

Az ostromlók sikereihez nagyban hozzájárult, hogy bizonyos Dobó István még nem élt akkoriban

A dicső sereg újabb hódításra indul

azok az épületek maradnak meg a térképen és szolgálnak téged a továbbiakban, melyeket nem romboltál le az ütközetben. Minthogy minden kultúrának megvan a maga építészeti stílusa, a gyakran gazdát cserélő városok igencsak eklektikus látványt nyújtanak majd – akárcsak a valóságban.

Stratégia. A stratégiai rész és a hátország szimulációja komolyabb szerepet kap, mint eddig. A hadseregek képesek lesznek gyorsabban vagy lassabban menetelni a térképen, ami függ például a felszerelésüktől, a tereptől, meg attól, hogy építettél-e utakat.

A korábbi részekben megszokott, Rizikó-játékra emlékeztető tartomány-struktúra most megváltozik. Helyére a régió lép, ami egy-egy nagyobb város körzetét, hátországát jelenti. Ahogy a város fejlődik – persze ha értő kezek kormányozzák – egyre nagyobbra duzzad a befolyási övezete is (engem ez a Civilizationre emlékeztet). A helyi erőforrások függvényében adót termel és katonákat képez a számodra. Ha pedig nem szándékszol ezzel szöszmötölni, rábízhatod a régiót egy AI-kormányzóra.

A diplomáciában és a kereskedelemben is új távlatok nyílnak. Amit erről eddig hallottam, arról a klasszikus 4x-játékok (Masters of Orion) jutnak az eszembe. Alkudozhatsz, fenyegethetsz, bármit elcserélhetsz bármire. Várost városra, információra vagy szövetségre, katonai erőre. A szimpla szövetségek mellet köthetsz kereskedelmi megállapodásokat, érdekházasságokat, követelhetsz adót, zsarolhatsz.

Hogy Császárrá emelkedj, ahhoz az egyik út a Szenátus támogatásán át vezet. Küldetéseket bíznak rád – városok elfoglalását, ellenséges népek legyőzését, orgyilkosságokat, lázadások letörését... stb. Rajtad áll, melyik küldetést hajtod végre, és melyiket hagyod figyelmen kívül. De vigyázz, ha tudomást sem veszel a Szenátusról, ha engedélye nélkül rátámadsz más római vagy római protektorátus alá eső népekre, meggyűlik a bajod vele! Könnyen lehet, hogy legközelebb téged deklarálnak majd rebellisnek.

Játszható népek. Még nincs végleges döntés, hogy a játékban szereplő 22 népből melyiket teszik játszhatóvá. A rómaiak, az egyiptomiak, a gallok, a britek, a germánok – ezek már biztosnak tűnnek. Minthogy pedig a Creative Assembly nyilvánossá kívánja tenni a fejlesztéséhez felhasznált editorokat is, biztosra veszem, hogy számtalan mod önti majd el az internetet.

A csatamező. A térkép – mely lefedi az egykori Római Birodalom teljes területét – bármelyik tetszés szerinti pontja lehet csatatér. Hallottátok? Bármelyik pontja! A gyakorlatban ez tízezer potenciális helyszínt jelent – remélem ennyi mindenkinek elég lesz. Ráadásul – mint ahogyan már korábban is írtam – a térképen épített utak, hidak és épületek megjelennek a csatamezőn is. Emelhetsz erődöket a hágók védelmére, előkészíthetsz egy rajtaütést a sötét rengeteget átszelő út mentén, bárhol partraszállhatsz a sereggeddel, hogy kifoszd környező településeket,

Ahogy egymást követik az évszakok, változik a táj is: télen az északra fekvő területeket elborítja a hó. Ahogy halad előre a csata, az időjárás átalakulhat, bealkonyodhat, felkelhet a nap, vagyis még a napszakok és a fényviszonyok is dinamikusan változnak, a valósághoz hasonlóan.

Az egységeket egy-egy parancsnok irányítása alá rendelheted, így adhatsz nekik egyéni stratégiát, vagy akár időzítheted is bizonyos manővereiket.

Búcsúzóul. Itt az ideje, hogy kezdjétek felkészíteni a barátnőket és a szülőket, hogy hamarosan lesz néhány hét, amikor majd nem értek rá semmire. Ugye emlékeztek még arra a Sziget reklámra, amikor a tinilány bekiabált a szobába a mamájának: „levittem sétálni a kutyát”, majd miután távozott, a mama értetlenül kérdezte: „milyen kutyát?” Igen, készítsétek az indokokat, a magyarázatokat, mert a társasági életeteknek hamarosan vége. Oda lesztek bilincselve a képernyő elé, egérgombra ragasztott ujjal. Készüljetek!

LÉGIÓSOK A ROME: TOTAL WAR SZOLGÁLATÁBAN

Hastati

A római légiók újoncai. Lándzsákkal harcolnak, ők adják a légió első csatasorát. Menetben a bal oldali sorban haladnak, hogy összecsapáskor gyorsan a sereg elejére szaladhassanak. Elsődleges feladatuk az ellenség megtorpantása. Két lándzsájuk közül először a könnyebbet hajítják el, majd a nehezebbet is, mikor az ellen még közelebb ért. Ezek a lándzsák elsősorban nem sebzésre készültek, hanem arra, hogy belefúródjanak az ellenség páncéljaiba, pajzsaiba, erősen hátráltatva a mozgást. A hastatik mellvértet, bronz sisakot, nagy pajzsot és oldalukon gladiust viseltek.

Principes

Idősebb, megbízható légiósok. A menetoszlop közepén haladtak, harci helyzetben pedig a hastatik mögött sorakoztak fel. Feladatuk, hogy a hastatik között előrenyomulva támadásba lendítsék a légiót, ill. szükség esetén betöltsék a légió első vonalán nyíló réseket. Felszerelésük a súlyos lándzsa, a hosszú kard és pajzs, mellvért és bronz sisak volt.

Triarii

A római légiók utolsó sorában álló katonák. Tapasztalt veteránok a legjobb fegyverzettel és páncélzattal. Hosszú lándzsát, pajzsot és gladiust viseltek. Csak a döntő pillanatban, ill. a keserves nehéz csatákban vetették be őket, mert bár képesek voltak megfordítani a csata kimenetelét, kiemelten értékesnek is számítottak. Ők voltak a végső tartalék, jobbára az utolsó sorban várakozva töltötték el a csatát, anélkül, hogy harcoltak volna. Rómában a végső elszánást jelentette a mondás: „a tirarikhoz folyamodtam”.

-nyúl-

AMI BÍZTATÓ: A HATALMAS SEREGEKET REMEKÜL KEZELŐ GRAFIKUS MOTOR ÉS A MEGSZOKOTT STRATÉGIAI ELEMEK

AMI AGGASZTÓ: ISMÉT ELHALASZTOTTÁK A JÁTÉK MEGJELENÉSÉT, EZÚTTAL 2004 ŐSZÉRE

ÖSSZESSÉGÉBEN: A PANZERS MELLETT A KÖVETKEZŐ ÉV EGYIK LEGÍGÉRETESEBB RTS-E, MELY MÉLTÓ LESZ A TOTAL WAR SOROZAT ELŐZŐ RÉSZEIHEZ

DVD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

THE LORD OF THE RINGS
THE RETURN OF THE KING

Gyűrűk Ura játékshow

Gyere és próbáld ki a legújabb Gyűrűk Ura játékot a PC GURUval!

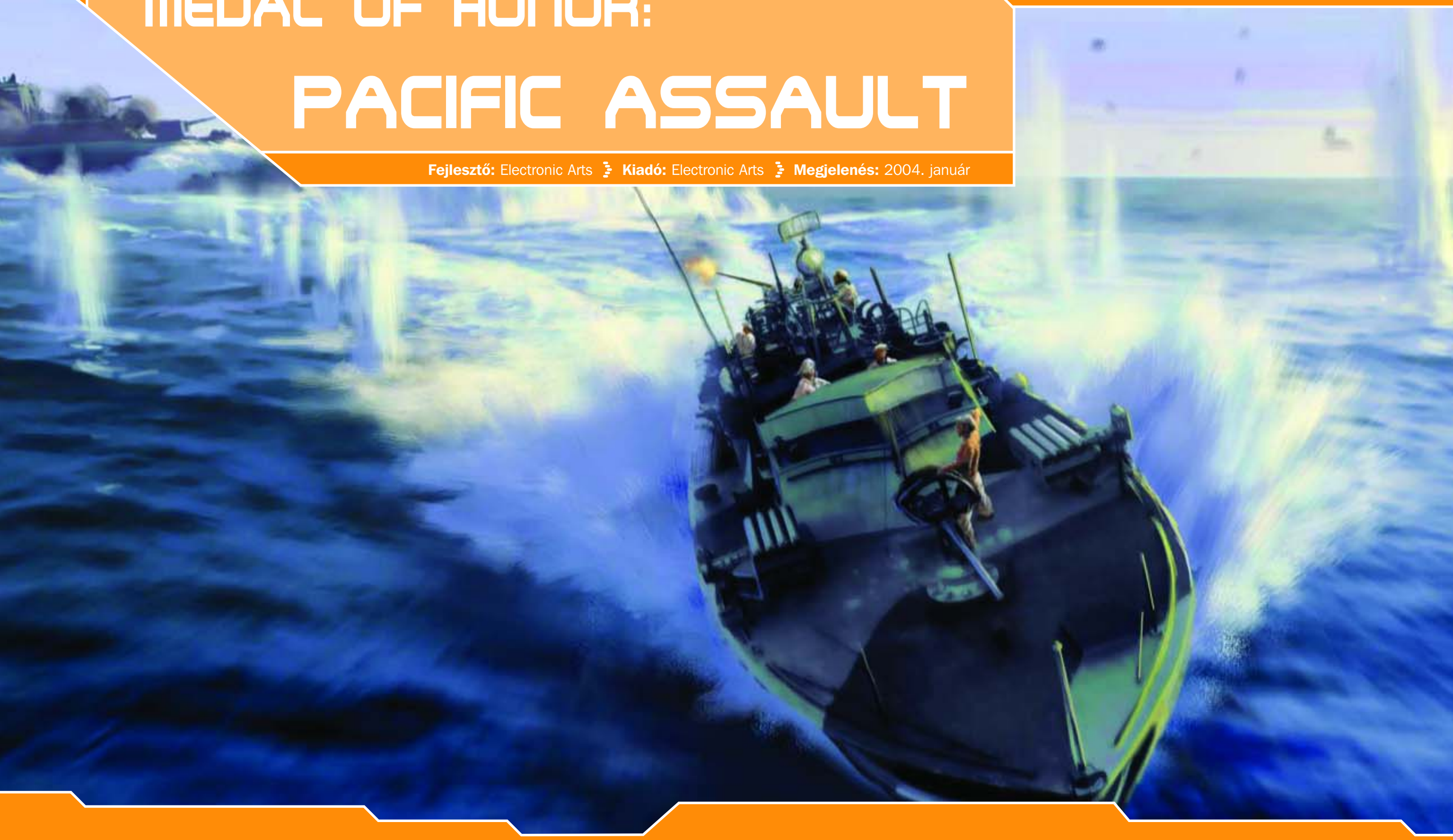
Mérkőzz meg a PC GURU szerkesztőivel és nyerj belépőt a Danubius Online DVD Premier vetítésére, ahol megnézheted a Gyűrűk Ura: A két torony bővített verzióját! Ha ügyes leszel Tiéd lehet az Electronic Arts Lords of the Rings: Return of the King játéka! Ha biztosra akarsz menni, kattints a www.danubius.hu-ra és nyerj jegyet a premier előtti bemutatóra! Mi ott leszünk...Te se hagyd ki!

A játékshow november 25.-én a Palace MOM Parkban 17 órakor, a vetítés 19 órakor kezdődik!

576 KONZOL · Rádió Danubius · Palace Cinemas MOM PARK · PC GURU · PlayStation 2 · EA GAMES

MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT

Fejlesztő: Electronic Arts **Kiadó:** Electronic Arts **Megjelenés:** 2004. január



Annak ellenére, hogy seregével zúdulnak ölünkbe a második világháborús játékok, vannak olyanok, akiknek mindez még mindig kevés. Közéjük tartozunk mi is. Hiszen jóból – habár a mondás szerint néha megárt a sok, - szerintünk sosem elég, és most, hogy az EA újabb témával igyekszik meghódítani a Medal of Honor rajongók kegyeit, végre valami olyat kaphatunk, ami fároszként kiemelkedő alkotásnak ígérkezik a közelgő megjelenések tengerében. 2004 elején ugyanis a tengeren túlra, pontosabban a csendes-óceáni hadszíntérre invitálnak minket, ahol mint tudjuk, 1941. december 17-én az Egyesült Államok csatlakozott a Tengelyhatalmak elleni küzdelembe.

Pearl Harbortól a képernyőig. A történetben Tom Conlin közlegény bakancsában kell helyt állnunk a japán hadigépezet ellen, történelmi hűségű küzdelmeinket három hosszú éven keresztül kell megvívnunk. Pearl Harborban zöldfülű újoncként kapcsolódunk a háborúba, és miután túléljük Guadalcanalt, a Tarawa-szigeten zajlott összecsapásban már veterán, sokat látott harcosként tisztelnek minket társaink. Mindezt hét kampányon át, több mint két tucat küldetésen keresztül ígérik a készítők, amit körülbelül fele ennyi multiplayer pályával igyekeznek kiegészíteni számunkra.

A többszereplős játékmódok nagyjából ugyanazok lesznek, mint amiket a nemrég megjelent MOHAA kiegészítőben, a Breakthrough-ban is megismerhettünk. Találkozhatunk a szokásos team deathmatch, team objective és tug-of-war módokkal is, és nagy valószínűséggel bekerül egy teljesen új többszereplős mód is, amit jelenleg Invadernek hívnak. Ebben az új stílusban támadó és védekező részre osztják a csapatokat, a cél a védekező csapat kiszorítása lesz.

Habár a 25 küldetés jókora játékidővel kecsegtet, biztonság kedvéért az egyszemélyes pályák méretét az ötszörösére növelték, ami ismét a jó öreg agyontuningolt Quake 3-motor módosított változata fog életre kelteni.

Újhullámos MoHAA-folytatás

Immáron lelőhetjük a repülőket is

Az őrület határán. Habár sokan előítélettel közelítenek előbbi tény felé, miszerint egy öt éves, elavult technológiáról van szó, engedjétek meg, hogy pár mondatban bemutassuk a Quake 3 motor új változatát. Először is az engine mellett helyet kapott a Havok névre hallgató, fizikai modellezésért felelős rutincsomag is, amelynek köszönhetően a tárgyak és az emberek pontosan úgy viselkednek valamilyen ráhatás során, mint ahogyan azt Newton elvárná. Az ún. ragdollnak (rongybaba-fizika) köszönhetően minden detonáció esetén a katonák úgy repkednek a levegőben, mintha a jeleneteket Hollywoodban forgatták volna. Ezenfelül képzeljétek mindehhez hozzá, hogy a fák hajladoznak a szélben – és a gránátok lökéshullámaitól -, a derékig érő fű meghajlik mozdulatunkra, s a tökéletesen tükröződő vízfelszínt felverik a halakra vadászó madarak szárnycsapásai.

ARCKÉPEK

A több éven át zajló háború borzalmai maradandó nyomokat hagynak főszereplőnk, Tom Conlin arcán.

BÓNUSZ INFO

A játékban huszonegy, az eredetiek után modellezett fegyver fog szerepelni. Ebből egyelőre négyet mutattak be a nagyközönségnek: az M1-es gépkarabély, az M1-es lángszóró, a japán kamikazék Arisaka puskája, és a Type 100-as géppisztoly.

Ha pedig mindez kevésnek bizonyulna, a készítők rátettek még egy jókora lapáttal minderre, ugyanis a karaktermodellezés eddig soha nem látott aprólékos munkát tudhat maga mögött, az eredmény pedig úgy néz ki, hogy még a Half-Life 2-t is lepipálja. Conlin, a főszereplő arca közel 50 csontból épül fel, aki az idő múlásával ártatlan kisfiúból kőkemény Rambóvá formálódik. Oly mértékű aprólékosságra számíthatunk, mint például az ádámcsutka mozgása nyelés közben, vagy amikor Conlin pupillái fény hatására összeszűkülnek, ráadásnak pedig megjelenik a nyelv és a különálló fogazat is. A minőségre az a tény is garancia, hogy a karaktermodellezéshez a Final Fantasy- és a Mátrix-filmekből vették át szakembereket, az animátorok pedig mostanáig Star Wars és az Ice Age című ismeretlen alkotásokon edzették magukat.

A szakértelem. Ha elmondhatjuk, hogy a grafika minden bizonnyal döbbenetes lesz, nem árt, ha a játékélmény is hasonló minőségi mércét állít fel magának. Természetesen – ahogyan azt egy ekkora cégtől elvárhatjuk – rengeteg pozitívum akad még a Pacific Assault tarsolyában, amire biztosíték az a sokrétű szakértelem, amit Hollywood legnépszerűbb katonai szakértőjének, Dale Dye századosnak köszönhet a program (tudjátok: Ryan közlegény megmentése, Elit alakulat, stb...). Dale mindent megtett azért, hogy olyan élethű környezetben mutassák be nekünk a háború ezen szakaszát, amennyire csak lehet - no persze repkedő véres végtagokra senki ne számítson. Óriási terepasztalt rendezett be, ahol japán és amerikai műanyag katonákat sorakoztatott fel. Megismertette a készítőkkel mindkét szembenálló fél harcmodorát, elmagyarázta, hogy mi volt a különbség a japán és az amerikai csapatok gondolkodásmódja közt. Rengeteg archív filmen, fotón és jellemrajzon rágták át magukat a fejlesztők, ezen kívül, hogy segítsék a sztori kerekre formálását, olyan embereket hívtak meg, akik valóban ott harcoltak Guadalcanalnál és Iwo Jimánál, és túlélték a szörnyű eseményeket.

Mesteri értelem. Mi az, ami még mindehhez kellhet? Természetesen egy szuper MI, ami felteszi a pontot arra a bizonyos betűre, és amit meg is kapunk. A MOH-játékokat eddig leginkább az előre programozott jelenetek (szkriptek) jellemezték, aminek köszönhetően az események oly módon ragadták magával a játékost, amit az első MoH-játékig csupán egyetlen programban láthattunk. A szkriptek nélkülözhetetlen elemei maradnak a Pacific Assaultnak is, ami segít odaképzelni magunkat Conlin bőrébe, és ennek köszönhetően úgy érezhetjük, hogy megtörtént események részesei vagyunk. De mindezt most kicsit másképp tálalják számunkra, olyan MI-t ígérnek, amely példa nélkülinek számít a számítógépes játékok közt. Társaink és ellenfeleink nemcsak gondolkodnak, hanem aktuális moráljuk állapotának köszönhetően eldönthetik, hogy a támadást vagy a visszavonulást választják. Ha túl sok csatát vesztünk, az hatással lesz szakaszunk tagjainak viselkedésére, és bár jók vagyunk, nélkülük sokkal nehezebb lesz megoldani a ránk bízott feladatokat. Persze ez a tény jellemző ellenfeleinkre is, akik a japán harcmodort követve legtöbbször halálukig küzdenek majd.

Mivel a történelemből tudjuk, hogy a csendes-óceáni harcok kimenetele leginkább a tengeren és a levegőben dőlt el, természetesen szép számmal találkozhatunk majd repülőgépekkel és hajókkal is. Érdekessége a dolognak, hogy a légiharc is külön MI rutint kap, aminek köszönhetően a gigászi ütközetekben az amerikai és japán repülőgép-pilóták kiválasztanak maguknak egy-egy gépet, és komoly csatákat folytatnak a fejünk felett. A Havok motornak köszönhetően a levegőben szétrobbanó repeszek és alkatrészek oly módon fognak aláhullni, hogy azok a látványtól földbegyökerezett lábú játékosokat könnyen agyoncsaphatják. A járművek vezethetőségéről eddig nem sokat árultak el a készítők, de nagy valószínűséggel ez a rész sem fog hiányozni a programból. Előzetes információk szerint a hangsúly a szárazföldi csapatokon lesz, de ki tudja, talán a megjelenést követő két hét múlva már megérkezik az első mod, aminek hála japán Zerókkal kergethetjük a földön szaladgáló katonákat, vagy tüzérségi csapást intézhetünk valamelyik romboló fedélzetéről.

Kelly Hősietől napjainkig. Kétségtelen tény, hogy a játék- és a filmipar közötti egyre keskenyebb szakadék lassan teljesen eltűnik. Remek példa lehet erre a soron következő MoH-játék is, amely nagy eséllyel még egy lépést tesz a még életszerűbb szimulációk felé. A rengeteg háborús szakértő, a döbbenetes háttértapasztalattal rendelkező grafikusok és a díjnyertes muzsikusok (névsoruk előzetes információk alapján csupa jóval kecsegtet) stáblistán szereplése óriási biztosítékot jelent minden FPS-kedvelő számára. A megjelenésre csupán egy-két hónapot kell még várni, és már most biztosra vehetjük, hogy nemigen fogunk csalatkozni a programban.

Köszönjük, hogy az Air Guadalcanallal repült!

Gyertek, Frei Tamást látták a domb tövében!

Chris

AMI BÍZTATÓ: MOH-franchise, káprázatos grafika Havok fizikai modellezéssel, MI-fejlesztések

AMI AGGASZTÓ: A fejlesztési idő elég kevésnek tűnik...

ÖSSZESSÉGÉBEN: Egy újabb versenyző a Medal-utódok sorában - jó eséllyel a végső győzelemre! Ha az ígéreteknek csak a fele valóra válik, már világbajnok játékot köszönthetünk a Pacific Assault képében

DVD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

BEYOND GOOD & EVIL

Fejlesztő: Ubi Soft **Kiadó:** Ubi Soft **Megjelenés:** 2003 november 21

Beyond good and evil – amikor először hallottam ezt a címet, minden előismeret nélkül felkészítettem a gyomrom egy pszichotikus horror-kalandra. Meglepődve tapasztaltam azonban, hogy a jó és gonosz mögött igazából Michel Ancel, Rayman kiötlője áll. Rayman barátunk jövőre tölti be az első X-et, ami bizony a játékhősök színpadán már nyugdíjas kornak számít, úgyhogy a készítőknek épp ideje volt előrukkolni valaki újjal ebben a kategóriában. De vajon felveheti a trónkövetelő hősnő a versenyt a nagy elóddel?

Magas a léc, de Jade-nek már lába is van. Rayman játékosmúltam egyik legmeghatározóbb főszereplője volt, egész komplexus alakult ki bennem virtuális személye körül. Az első rész demója miatt még géphasználati jogért kellett küzdenem az iskolai számítógépteremben a szakkörösökkel, mondanom sem kell, nem sok sikerrel. A folytatásra már a legelsők között csaptam le, bár féltem, hogy nem lesznek képesek jól áthozni a világot az új dimenzióba, de tévedtem, a gyönyörű 3D-s grafika még mai szemmel nézve is látványos volt. Rayman nagyon jól érezte magát akkor az öregedő Voodoo 2-n, de pont akkor kellett videokártyát cserélnem...három évig egyetlen Nvidia alapú kártyán sem sikerült életet lehelnem belé, és pont most tört meg az átok. Épp félúton jártam a második kalandban, amikor becsapódott a Beyond Good and Evil béta változata. Nem hagyom én ott akármiért az én eddig várt Raymanemet - gondoltam. Hát nem is akármiért tettem...

Fogalmam sem volt, hogy mibe kezdtem bele, de most már látom: amellett, hogy kitűnő gyógyír volt a Rayman-komplexusra, egy újabb függőség kezdete is. Nem hittem volna, hogy egy rajzfilmszerű világ még egyszer ennyire magával tud ragadni, de ez lebilincsel és nem enged el. Tátott szájjal ültem a szinte a semmiből előbukkant remekmű bevezető képsorai előtt is, ami megismertetett a játék helyszínével, Hyllissel és a két főhőssel, Jade-del és Pey'J-vel.

Hyllis kitűnően kidolgozott, szürreálisnak ható csodálatos virtuális szigetvilág, gazdag zoológiai és botanikai berendezkedéssel, és a legváltozatosabb összetételű lakossággal. Nem sikerült még faji egységet felfedeznem a szigetlakók között, minden karakter teljesen egyedülálló. Hősnőnk, Jade egy fotóriporter; ő igencsak emberszabású, gyönyörű arcú, fekete hajú szolid szépség, akinek smaragd szemével megegyező színű rúzsa nem biztos, hogy a mi földünkön is osztatlan tetszést aratna, de egy olyan világban, ahol tehenek a bárpultosok, és rinocéroszok szerelik a járműveket ez igazán nem akadály. Pillanatok alatt bele tudtam élni magam Hyllis világába, ahol a szereplők rajzfilmes külseje mögött valódi emberi vonásokat és a legkarakánabb egyéniségeket találtam. Pey'J, aki a játék során hű társunk és örökbefogadó apánk is egyben, valójában egy malac, szarkasztikus humorral, kellő öniróniával, tele életigenléssel és kalandvággyal. Minden idők egyik legjellemesebb és legszeretetreméltóbb játékfiguráját véltem felfedezni benne, a játékok Oscar-gáláján egyértelműen jelölném a legjobb mellékszereplő díjára.

Bevenni Hillys 90210. A játék egy csúcskategóriás audiovizuális élmény, ami annyira lenyűgözött az első pillanatokban, hogy nem tudtam időben észbe kapni, elindulni együtt az eseményekkel. Az interaktív történet pedig már rögtön az első pillanatokban ránk bízza az irányítást, a megértésre csak később nyílik lehetőség. Ami kezdetben kibontakozik, csupán annyi, hogy Hyllis lakóit idegen mutánsok csoportja, az úgynevezett Domz támadja egyre nagyobb rendszerességgel, és elrabolja a civileket. A kormány ilyen helyzetekre specializált szerve, az Alfa Section látszólag mindent elkövet, hogy visszafogja és visszaverje a támadásokat, de a látszat csal. Jade akaratlanul kerül az események sodrásába, amikor lerohanják az otthonát. A helyi TV riportot akar vele készíteni, miután Pey'J-vel egyetemben sikerrel győzedelmeskedtek az egyik támadójukon. Hamarosan titokzatos meg-

Hulk elfelejtett hugicája

Könnyed csónakázás két mászkálós rész közt

A csapos a pult mögött tehénkedik

BÓNUSZ INFO

Ugye hogy minden szentnek maga felé nyúl a keze? Michel Ancelék sem hagyhatták ki korábbi sztárjukat, Raymant az új játékból sem, bár elég jól elrejtették. De ha figyelmesek vagyunk észrevesszük, hogy a fényképezendő állatok albumában helyet kapott egy bizonyos “Aedes Raymanis”.

bízást kap, miszerint egy elég egyedi állatfaj hím- és nősténypéldányát kellene lefotóznia, de a szálak ennél sokkal messzebbre vezetnek. Jade-nek kisebb gondja is nagyobb lett volna annál, hogy most valami veszélyesre vállalkozzon, vissza szeretne térni a hétköznapokba. Elvállalja azonban, hiszen elengedő pénzt kell teremtenie, hogy kifizesse a számláit, hogy visszakapcsolják az áramot, amivel védőpajzsot von otthona köré. Ráadásul úgy látszik a támadás sem maradt nyomtalanul, hiszen Secundo, a külön bejáratú virtuális Office segéd megállapítja, hogy pszichotikus befolyás érte Jade karmáját, ami még beláthatatlan következményekkel járhat. Mindennek tetejébe titkos információkhoz is jutunk a kormány és az idegen invázió kapcsolatáról. Alá van aknázva a napi béke rendesen, nem fogunk unatkozni, és mégis: a történet kidolgozottsága és kitűnő fordulatai csak egy indokot szolgáltatnak a sok közül arra, hogy miért kihagyhatatlan ez a játék.

Malacunk van. Nem bírom abbahagyni a dicshimnuszt, mert akármelyik motívumát is próbálom megragadni a BG&E-nek, az kiérdemli az eufórikus megnyilatkozást. Pedig nehezen indult, ahogy kiszakadtam az akciódús kezdetekből, alig tudtam megbarátkozni a kalandozós résszel. Béta verzió lévén még a PS2-klontroller gombjainak nyomkodására bíztattak az instrukciók, úgyhogy nehéz volt ráérezni, hogy mivel mit is csinálok. Nehezen kaptam el annak is a zamatát, ahogy a fényképezéssel lehet pénzt keresni. Jade egy tudományos centrumtól kapja megbízását, ami a szigeten fellelhető összes állatfaj fotójáért fizet. Aztán ahogy belejöttem a fotósszakmába, rájöttem, milyen nagyszerű ötlet ez. Kalandozás közben figyeljünk arra, hogy mit, kit nem kaptunk még lencsevégre, mert ez a folyamatos jövedelemforrás. A hitelkártyánkon ellenőrizhetjük, mikor mennyi pénzünk van, amin Hyllisben különböző dolgokat vehetünk. Vásárolhatunk ételeket, amik az energiát adják, alkatrészeket, amivel a légpárnás csatahajónkat szerelhetjük fel és tuningolhatjuk tovább, a szigetek közötti közlekedés ugyanis ezzel a járművel történik. Pénzhez nemcsak munkával juthatunk: szerencsejátékozhatunk, vagy köthetünk fogadásokat is.

Több minijáték is helyett kapott a BG&E-ben. Az egyik hajós utcai verseny pl. a Star Wars Racerre emlékeztet. A játékmenetre is ez az összetettség jellemező. Van amikor gyalogszerrel kalandozunk, és különböző feladatokat kell megoldanunk a továbbjutás érdekében. Ezekben nem ritkán kooperálni kell Pey’J-vel, akinek a miénktől eltérő képességei és felszerelései vannak. Őt személyesen nem irányíthatjuk, de mi adhatjuk az utasításokat. Pey’J-re az egész játék során ugyanúgy kell vigyáznunk, mint saját magunkra, az ő energiája is a mi kezünkben van.
A kalandozások során olyan is előfordul, amikor elfelejthetjük a gyalog-galoppot és a hajónkkal vívunk vízi csatákat. Ez a szerteágazó játékmenet azonban nem megy az egység kárára, inkább még jobban kiszínezi a szinte leírhatatlan hangulatot.

A párbeszédek vagy a játékmenetet végigkísérő kommentárok, a videobejátszások filmszerű volta, a helyszínek, a karakterek egyszerűen mindent megszüntetnek körülöttünk a valóságból. Csodálatos terepeken járunk, a grafika összességében eszméletlen, még ha nem is kapna díjat egy mai szavazáson, de pl. az Outcast óta nem láttam ennyire szép nyílt tengeri víztükröt. A napszakok állandó – bár szerintem irreálisan gyors - váltakozása pedig varázslatos színezetet ad a tájnak. Szintén az Outcast magaslataihoz ér fel a zene: komolyan mondom, egyszerűen halálos! Nem túlzok, ha azt mondom, a BG&E minden idők legjobb eredeti játék soundtrackjét hozza. A Mamago garázs jamaikai muzsikája mellett fenomenális az akciózene magában is, de a legegyedülállóbb az, ahogy a kép és hangelemek egymáshoz igazodnak. Amikor a zene lelassul és bekapcsol a jól ismert bullet time-effekt, az tömény élvezet az érzékszerveknek.

Nem is igen tudnék rosszat mondani erről a darabról, a preview változatban még volt ugyan néhány bug, és át kell írni a PS2-es utasításkészletet, de november 21-re, a játék hivatalos megjelenésére mindez biztosan megtörténik. Talán minimális hátránya, hogy a cselekmény fő útvonala elég lineáris, de ezt ellensúlyozza a sok kis mellékküldetés.
A harcról gondolom még azt, hogy élvezetes ugyan, de nem túl izgalmas, elég gyorsan lehet haladni a történetben. Semmiképp nem forradalmi a BG&E, semmilyen szempontból sem, inkább már elterjedt motívumok kitűnő és egyedi atmoszférájú ötvözetét nyújtja - de ezt olyan szinten, hogy azzal könnyen utasíthatja maga mögé a legnagyobb és legfelejthetetlenebb játékokat is. Rayman!? Ki is az?

A rák and roll verseny döntősei

Illenek egy játékba ilyen malac poénok...?

Ulukai

PRO: Kidolgozott történet és világ, Fenomenális humor és hangulat, Képi és hangi világ tökéletes szinkronja

KONTRA: Én nem aggódom!

ÖSSZESSÉGÉBEN: Meghalt a király, éljen a király! Ha a Beyond Good and Evil fejlesztői valamit nagyon el nem rontanak a végső simításokon, a játékra még sokáig emlékezn fogunk, mint a platform-kategória egyik legjobbja.

DVD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

Tavasszal az E3 forgatagában szinte fel sem tűnt az Anno 1503-mal befutott Sunflowers új játékának bejelentése. Az elmúlt hónapokban azonban, ahogy érkeznek az újabb és újabb képek a Paraworld munkacím alatt futó fejlesztésről, úgy fokozódik az érdeklődés is. Nem véletlenül, hiszen az előzetes képekről csak olyan jelzők kíséretében lehet nyilatkozni, amiket mindenki kedvenc Stohl Andrása is gondosan a kiszavazó-show-k utolsó félórájára szokott tartogatni. A fejlesztők igyekeznek távol tartani magukat a sajtótól – nekünk azonban több hónapos ostrom során sikerült átküzdeni magunkat a hírzárlat szögesdrótjain!

Hello, Friis Tappert vagyok, a Sunflowers és a SEK Paraworld munkacím alatt futó játékának producere.

- Csak nem...?

- (nevet) ...nem, csak névrokona vagyok a színész Horst Tappertnek – viszont örömmel látom, hogy Magyarországon is van annyira ismert és népszerű a Derrick-sorozat, hogy rákérdezz a nevemre!

- Hm, akkor talán beszéljünk a játékról. A pletykák szerint a Paraworld a valaha volt legnagyobb költségvetésű német játékproject... hogyan használjátok ki ezt a lehetőséget? Nagy létszámú fejlesztőcsapatba, esetleg rengeteg plusz grafikai munkába fektetitek?

- Hogy a miénk lenne a legdrágább játék, azt nem tudhatom pontosan, elvégre más cégek költségvetéseibe nem látok bele, de a mi számainkat ismerve feltételezem, hogy ilyen szempontból ott vagyunk az élmezőnyben. A csapat létszáma nem mondható kicsinek, de azért nem kiugró, viszont nagy figyelmet fordítunk a külsős szakemberek alkalmazására: a renderelt animációk, hanghatások, a zene, a sztori és sok grafikai elem is külső, megbízott munkatársak vagy cégek közreműködésével készül, hogy a belső csapat minél inkább a konkrét játékra tudjon összpontosítani.

- Mennyien dolgoznak a játékon?

- A belső csapat pontosan 28 főből áll, a külsősökkel együtt 50 körül lehet a játékot készítők száma. Plusz ne felejtsük el a tesztereket: bár még alfa állapot előtt áll a játék, a tapasztalatok azt mutatták, jobb, ha minél előbb elkezdjük a játék tesztelését, hogy minden szempontból kiegyensúlyozott és hibátlan legyen. Így jelenleg a SEK fejlesztőinek munkáját a Sunflowers húsz tesztere segíti.

- Mesélj egy kicsit a csapatotokról!

- A SEK a német "Spiele Entwicklungs Kombinat" kifejezés rövidítése, ami egyszerűen "játékfejlesztő cég"-et jelent – elismerem, nem valami fantáziadús név... A csapat '98-ban alakult Berlinben, az első játékunk a Wiggles (angol nyelvterületen Diggles) című építkezős stratégia volt 2001-ben. Jónéhány díjat nyertünk vele, és a mai napig nagy rajongóbázisa van. A Paraworld a második játékunk.

- Mi az a különleges dolog a Paraworldben, ami a többi RTS fölé emeli?

- A játék nagyon ígéretes: a környezet, a magával ragadó kivitelezés, az izgalmas történet és az egyedi, játékmenetbeli megoldások mind kiemelik a tucatjátékok közül.

- Mit tartasz a Paraworld fő konkurenseinek?

- Mivel a játék igazán friss és innovatív ötleteket ötvöz egy játékokban ritkán feldolgozott környezettel, azt mondhatom, olyan értelemben biztosan nem lesz konkurensünk, ami a miénkhez nagyon hasonló játékélményt nyújtana. Általánosabban tekintve viszont minden jövő évben megjelenő kiemelkedő stratégiai játékot a vetélytársunknak kell tekintenem.

- A játék előzetes képei elképesztően jól néznek ki. Milyen grafikus motort használtok?

- Az engine saját belső fejlesztés, és a PEST nevet adtuk neki. Mielőtt még erre is rákérdeznél: nem a ti fővárosotokról kapta a nevét (nevet). A rövidítés a Performance Enhanced Scene Transformer kifejezést takarja. Különösen büszkék vagyunk arra, hogy nemcsak nagyon erőteljes, de sokoldalú, és jól skálázható programot sikerült alkotni. Ennek köszönhetően a játék minimum hardverigénye nem lesz különösebben magas, ennek ellenére annyi

grafikai sallangot, részletet és effektet tudunk majd beletenni, ami a jövő évben megjelenő csúcs-videokártyákat is megizzasztja majd. A képekről pedig csak annyit: még nem láttál semmit abból, ahogy a végleges játék ki fog nézni. Készülj fel további komoly meglepetésekre! További részletekkel Carsten Orthbandt engine-programozó szolgál:

A Paraworld motort speciálisan a real-time stratégiai játékok igényeihez készítettük. Elsődleges erőssége a landscape-renderelés, vagyis a nagy nyílt területek megjelenítése, vízfelületekkel, növényzettel, valamint részletes karaktermodellekkel. Az objektumok mozgatását képes mind csontozott animációval, mind előre letárolt objektum-morfolással. Ezen felül rengeteg speciális effektet tud: tükröződések, „glow“ effekt, részecske-rendszerek, valós idejű ruha-szimuláció...

- A játék háttértörténetéről tudnál valamit mondani?

- A játék egy fiktív őskori világban játszódik, és három hős történetét meséli el, akik az elveszett otthonukat keresik, közben ellenséges törzsekkel, misztikus ellenségekkel akadnak össze egy olyan világban, ahol a puszta életbenmaradás is óriási, mindennapos kihívás.

- Hogyan “működnek” majd ezek a hősök a játékban?

- Három, egymástól nagyon különböző személyiségű hőst irányítasz, két férfit és egy nőt. Mindegyiknek megvannak a maga erősségei, speciális képességei, de a gyengéi is. Csak úgy győzedelmeskedhetsz, ha egymást kiegészítve, egymást segítve és erősítve tudod őket használni, és vezetni a törzsedet. A személyre szabható egység-menedzsmentnek hála, nemcsak a hősöket, de a törzsünkbe tartozó minden egyes ősembert és ősállatot igazán “közel” tudunk hozni a játékoshoz – egyrészt érzelmileg, másrészt a gyakorlatban minden eddiginél hatékonyabban és gyorsabban lehet majd irányítani az egységeinket.

- Milyen ősállatokkal találkozhatunk, és mire használhatjuk őket?

- Több, mint ötven ősállat szerepel majd a játékban, ezek nagy részét, kb. 40-et a különféle dinoszaurusz-fajok teszik ki, de a többi közismert történelem előtti lényt viszontláthatjuk majd: kardfogú tigriseket, mamutokat, gyapjas rinocéroszt stb. Bizonyos állatok minden körülmények között megtámadnak, másokat be lehet fogni, és idomítani, így harci egységnek, hátasnak, vagy akár “ostromgépnek” használni őket.

- Mit tudsz elmondani a játékmenetről, a stratégiai és taktikai játékelemekről?

- Jelenleg erről nem mondhatok semmit, még túl korai fázisban van a játék ahhoz, hogy bármit is biztosan tudjunk. Jövőre várható egy publikus játszható demó, abból majd minden kiderül!

- Zene és hang...?

- Nagyon fontos szerepet tölt majd be a játékban, és büszke vagyok rá, hogy több széles körben ismert és elismert, népszerű zenésszel dolgozhatunk együtt – néhány héten belül várható a hivatalos bejelentés erről.

- A többjátékos módról tudsz valamit mondani a fejlesztésnek ebben a korai szakaszában?

- Nem sokkal többet, mint a puszta tényt, hogy lesz multiplayer mód... A designereink ezen a téren is meglepő újdonságokat terveznek, de ezek egyelőre mind csak fejben léteznek, a megvalósításuk még nem kezdődött el.

- Mit tartasz a fejlesztés legkeményebb részének?

- A legnehezebb a project beindítása volt: a csapat összehozása és összeszoktatása, a külsősök megválogatása, a szerződések tető alá hozása... Szerencsére ezen már túl vagyunk, és most már foglalkozhatunk azzal, amivel szeretünk, és amihez igazán értünk: a játék összerakásával.

- Gondolkodtok egy esetleges konzolos vagy online verzióban, ahogy a manapság divatos trend diktálja?

- A játék kizárólag PC-re készül, nem is akarunk párhuzamosan konzol-porttal vagy ilyesmivel foglalkozni... de ahogy a James Bond-filmcím is mondja: soha ne mondd, hogy soha!

Köszönjük az interjút – és ha van még valami, amit el szeretnél mondani a játékról, most használd ki az utolsó lehetőséget!

Nem tudom elégszer hangsúlyozni: a Paraworld csak munkacím, ne ezen a néven keressétek majd, ha megjelenik a játék!

NEED FOR SPEED UNDERGROUND

Fejlesztő: EA Black Box **Kiadó:** Electronic Arts **Megjelenés:** 2003. november 28.

Ismét itt az ősz, ismét nagy tömegben kezdenek el áramlani az Electronic Arts játékai a boltok polcai felé. A legnagyobb független játékkiadó az idők során annyi franchise-t hozott létre – illetve annyi jogot vásárolt meg –, hogy a karácsonyi szezon során szinte minden második játék tőlük származik. Egyik legsikeresebb sorozatuk – az arcade autóversenyek legjobbja –, a Need for Speed-széria, melynek legkevésbé népszerű tagjából is másfél millió fogyott világszerte. Eddig az NFS egyet jelentett a méregdrága sportkocsikkal, egzotikus pályákkal és eszelős száguldással. A legújabb rész azonban szakít a hagyományokkal, mindössze a sebesség az, ami a régi részekből is ismerős lehet.

Városi vagányok. Az eddigi epizódok mindegyike az igazán elit sportkocsikra koncentrált, egy olyan világra, ahol a legdurvább Mercedes sportgép csak a gyengébbek között kapott helyet, ahol egy Aston Martin még nem a csúcsok csúcsa. Az álomautók között bérelt helye volt a Ferrariknak, Lamborghiniknek, Porschéknak, egyszóval olyan csodáknak, amelyekre egy átlagos halandónak sosem lesz pénze. Pont ezért történt meg a váltás az Undergroundban: sokkal valósabb élményt akarnak nyújtani. Igazából nem vagyok biztos benne, hogy egy fullra tuningolt Toyota Celica GTS-t vagy Nissan Skyline-t sokkal többen megengedhetnek maguknak, de hát ezek a járgányok mégicsak közelebb állnak pénztárcánkhoz. Az illegális autóversenyzés igazi kultusza Amerikában alakult ki, és mostanában egyre népszerűbb lesz – ezt jelzi például a Halálos iramban c. film, illetve folytatásának sikere is a mozipénztáraknál (speciel mint filmek, nekem nagyon nem jöttek be, de a szubkultúrát legalább megmutatták a nagyközönségnek is).

Az új Need for Speed ebbe az utcai világba viszi el kipróbálóit, és teszi ezt olyan színvonalon, ami a sorozatra mindig is jellemző volt. A program lelke az Underground mód, amely egy vállalkozó kedvű, fiatal srác bőrébe helyez minket. Kidolgozott sztori, vagy egyedi személyiséggel rendelkező karakterek nincsenek, de ez nem is jelent problémát, nekem nem hiányzott, így is hamar meggyűlöltem némelyik ellenfelet, csupán vezetési stílusuk alapján (van egy csapat, akik fekete-zöld Civiceket vezetnek kék dísztárcsákkal, és épp olyan szemetek, mint amilyen ocsmány verdákat vezetnek). Van egy alapfelszereltségű autónk – összesen 20 gép próbálható ki, de eleinte csak öt közül választhatunk –, no meg hatalmas lelkesedésünk, innen kellene a képzeletbeli ranglétrák élére kerülni.

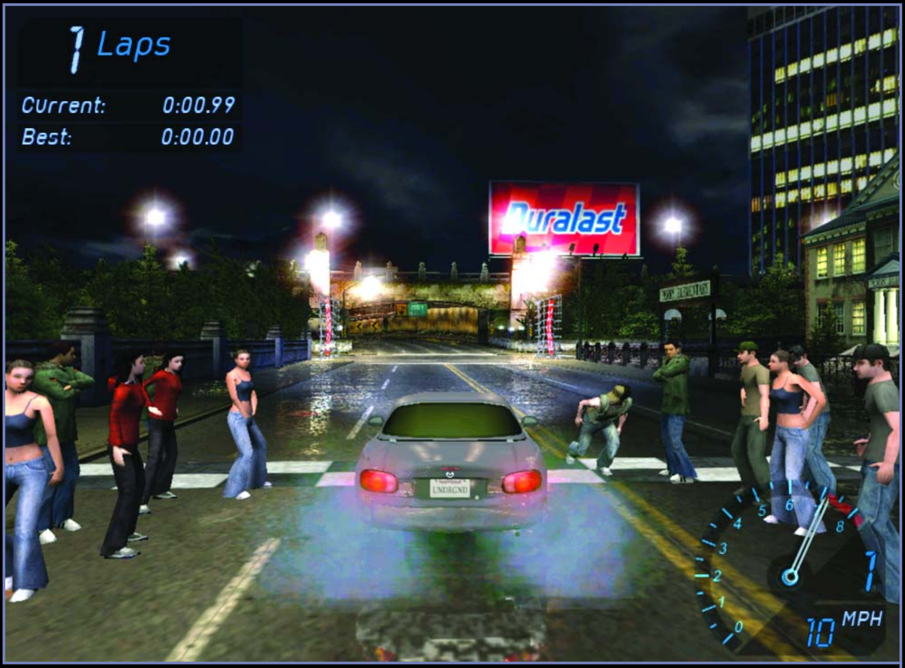
Minden a stílus. Ha elhatározzuk, hogy megpróbálunk a csajok kedvencévé, a többiek tiszteletének célpontjává válni, hosszú út áll előttünk. Ezt az utat célszerű a garázsban kezdeni, ahol kedvünkre szerelgethetjük, festegethetjük verdánkat – na persze, eleinte azért még korlátokba fogunk ütközni. A komolyabb cuccok megvétele ugyanis sokáig lehetetlen lesz, egyrészt mert a tuningboltok csak akkor nyitják meg az igazi tápokat tartalmazó belső termeiket, ha már rendesen letettük névjegyünket, másrészt pedig ezekhez nem kevés pénz is kell.

Ha azonban elég zöldhasú lóg ki a zsebünkből, akkor megvalósíthatjuk szinte minden elképzelésünket. A kocsit úgy alakíthatjuk, ahogy csak akarjuk, mind külsőleg, mind belsőleg. A belső változtatások nem lesznek meglepőek senki számára, aki már megpróbálta feljavítani saját kocsiját. Igazi tuningcégek portékáit vehetjük meg; kilenc kategóriában, egyenként négy szint áll rendelkezésre. Csökkenthetjük gépünk súlyát, erősíthetünk a fékeken, de akár a híres-hírhedt NOS-ból, azaz nitróból is vásárolhatunk. Ezek mindegyike javít kocsink statisztikáin – a részletekbe túlságosan nem mentek bele, ezekből mindössze három van: gyorsulás, végsebesség és kezelhetőség. Hát igen, a NFS sosem akart a Grand Prix Legends konkurenciája lenni, és ez most is így van... Ezt az is jelzi, hogy a kozmetikai változtatások legalább ilyen részletes rendszert kaptak. Itt tényleg akkora szabadságot kapunk, amit játékban még nem láthattunk. Úgy alakítjuk gépünk kinézetét, ahogy csak akarjuk – az alakjától kezdve a színéig. Szerelhetünk rá különféle szpojlereket (összesen húsz különféle típust!),

Elviszel egy körre, szépfiú?

A játék elején egyszerű verdával repeszthetünk

Kicentiztem a tűzcsapot!



Füstölgő gumik, lelkes rajongók már akadnak, de hol vannak végre a “Halálos iramban”-járgányok?

Csúcsmodelleket a “rajtautomatikából” láthatunk

vehetünk reflektorokat, az ablakot is beszínezhetjük, az alvázra neonégőket tehetünk, vagy akár dísztárcsák százai közül választhatjuk ki azt, amelytől a nyálunk is elcseppen. Természetesen a karosszériát is sokféleképpen módosíthatjuk, különkülön az egyes részeket, úgyhogy tényleg őrlődni fogunk a vadabbnál-vadabb tervek között. Mindehhez még jön a festés lehetősége, természetesen ez is alkatrészekre lebontva. Ahogy haladunk előre, úgy nyílnak meg az egyre újabb árnyalatok, úgyhogy én meglehetősen sűrűn fújattam át Mitsubishimet. És ezzel még mindig nincs vége, hiszen ott vannak a matricák, melyekből akár négy rétegnyit is felhelyezhetünk, egy akkora kínálatból, amelyet átlapozni is több percbe kerül.

Pár percnyi munkával egy szelíd Peugeot 206-osból egy aszfaltszaggató, több száz lóerős szörnyet varázsolhatunk. Ez a része a játéknak nagyszerű lesz, ez már az előzetes verzióból is leszűrhető, pedig az alig engedte megnyitni a teljes kínálat 10-20%-át, ráadásul sokszor le is fagyott (a dísztárcsák mind a helyükön voltak, de matricákat már nem engedett használni a program, ha megpróbáltam, kivágott a desktopra).

Versenyek minden este. Az Underground üzemmód több mint száz különféle futamot jelent, melyeken csak a győzelem az elfogadható, csak az – igazából persze nem létező – aranyméddallal a nyakunkban mehetünk tovább. Próbálkozni bármennyiszer lehet, ráadásul az is biztosítja a haladást, hogy a futamok előtt mi állíthatjuk be a nehézséget: minél keményebb kihívást választunk, annál több pénz üti a markunkat érte. A versenyek rendkívül sokfélék lehetnek, így unatkozni nem fogunk. Lesznek sima futamok, amikor három ellenféllel szemben kell bizonyítanunk – itt lehetnek körpályák, illetve olyan futamok is, amelyek egyetlen hosszú utat jelentenek. A legdurvább kihívások azok, amelyeknél ezek bajnokságokba vannak fűzve, általában négy verseny után összesítik a pontokat. Van aztán knockout (minden körben az utolsó kiesik), időre menő verseny (ellenfelek nélkül, ilyenkor visszaszámol az óra), illetve két különlegesség, a drag és a drift. Az előbbi a gyorsulási futam: négyen felállnak egymás mellé egy rendkívül hosszú, egyenes szakaszon, aztán az győz, aki előbb ér a célvonalhoz. Itt mindenképpen manuális váltóval kell versenyezni, és a jó váltás (a pontos időt egy kis pötty felvillanása jelzi) igen lényeges, a győzelem vagy a vereség közti különbséget jelentheti. Az is egyedi ezzel a játékmóddal kapcsolatban, hogy nem tudunk rendesen kanyarodni, ha lenyomjuk az iránygombot, kocsink sávot vált – ezzel egyrészt a civil forgalmat kerülhetjük ki, másrészt pedig akár húzathatjuk is magunkat az előttünk haladó keltette légörvénnyel. A drift mód szintén saját szabályokkal bír, itt ugyanis az a lényeg, hogy minél többet faroljunk, hogy minél jobban csússzassuk meg az autónkat – ennek érdekében a fizikát is teljesen átalakították. Ütköznünk nem szabad, mert akkor búcsút vehetünk az aktuális farolásunk pontjaitól, és akkor is ez a helyzet, ha túlságosan lelassulunk. Itt a többieket nem látjuk, csak az eredményüket követhetjük figyelemmel.

Hollywoodi trükkök. Noha az Underground a Hot Pursuit 2 továbbfejlesztett motorjával készül, a stílus, a környezet megváltoztatásával teljesen eltérő látványt sikerült elérni. A már ismert motor ellenére rendkívül nagy munkát fektettek a grafikába, és ehhez egy igazi profi segítségét kérték – Habib Zargarpourt szerződtették, az ILM egyik fő emberét (kétszer is jelölték Oscar-díjra, először a Twisterért, aztán pedig a Viharzónáért). Ő adott tanácsot a fejlesztőknek a különböző effektekhez, illetve összedobott egy CG-videót arról, hogy hogyan kellene kinéznie a programnak a végén. A kanadai Black Boxos fejlesztők szerint eleinte féltek, hogy közelébe sem tudnak érni ennek, de aztán végül le is pipálták, és immár fél éve már a további csinosítgatásokon dolgoznak. Az általam tesztelt verzió a kapott kísérőszöveg tanúsága szerint grafikailag 70%-os készültséggel rendelkezik, ennek ellenére már így is gyönyörű volt! A NFSU azon játékok közé tartozik, amelyek állóképen nem festenek valami jól, viszont mozgás közben 60 frame-mel száguldva elképesztő látványt nyújtanak. Az az effekt, ahogy 180 feletti tempónál a fények csóvát húznak, vagy az, ahogy a nitró alkalmazásánál minden elhomályosul (az autók nem – hogy ez szándékos vagy bug, azt nem tudom, de nekem tetszett ez a kontraszt) sosem tapasztalt élményt ad. Igaz, az aszfalt csillogása olyan látszatot kelt, mintha mindig öt perccel egy eső vége után indulnánk, de ez cseppet sem zavart engem. Az már annál inkább, hogy a gumik is csillognak, vagy hogy a vezetők csak kétdimenziós sprite-ok. A körítés viszont pont olyan színvonalas, amit egy EA-szintű cégtől és feneketlen pénzeszsákjától elvárhatunk. Ütős intró, remekül összeválogatott (nagyrészt japán import) kocsik és látványos felvezetések minden verseny előtt – csak a néha bevillanó rövid, renderelt videók leptek meg, mert egyelőre nem voltak feltextúrázva.

Minden a helyén. A Need For Speed Underground teljesen elkapott, rengeteg órát töltöttem el ezzel az előzetes verzióval is. A változatos versenyek, a rendívül dögösen kinéző autók teljesen magukkal ragadtak. Sajnos online nem tudtam kipróbálni, de biztos vagyok benne, hogy sok versenyen fogok majd részt venni a végleges változattal, még így is, hogy csak négyen lehet küzdeni (persze lehet vinni a saját gépünket is). Őszintén megmondom, biztos vagyok benne, hogy ez lesz a legsikeresebb NFS, és méltán; már rég játszottam ennyire magával ragadó autóversenyes játékkal PC-n.

Grath

AMI BÍZTATÓ: A legjobb NFS-nek ígérkezik, csodálatos effektekkel megerősített grafika

AMI AGGASZTÓ: Nemrégiben eltolták a demó megjelenését, remélhetőleg a novemberi megjelenés nem csúszik

ÖSSZESSÉGÉBEN: Úgy néz ki, új jelentkező van az arcade autóversenyek trónjára; az EA mindent beleadott, és ez meg is látszik - akár egy kiegészítőt is megérne a játék új alkatrészekkel, kocsikkal, pályákkal és nyolcjátékos üzemmóddal.

DVD MELLÉKLET

csalás [háttérkép] javítás demo

HALO

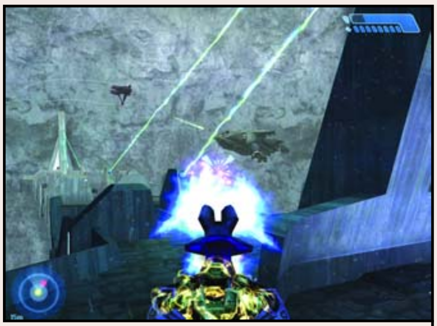
Fejlesztő: Bungie/Gearbox **Kiadó:** Microsoft **Web:** www.bungie.net

Sosem fogom elfelejteni, amikor 2001 novemberében Grath-tel egy kis Polskiban, életünket kockáztatva száguldottunk a tengerentúli csomagküldő szolgálat honi székhelyére egy hatalmas csomagért, melyben reményeink szerint Magyarország legdrágább Xboxa és természetesen a hozzá kapható legújabb játékok szerepeltek. Az út során a kispolákkal fennakadtunk egy kisebb padkán, majdnem elütöttünk néhány járókelőt, majd a hatalmas csomagot hasfalszaggató röhögés mellett nagy nehezen bepasszírozva csenevész autónkba, tövig nyomott gázpedállal zúgtunk Csumihoz, hogy megfelelő audiovizuális körülmények között tarthassuk meg a konzol első nem hivatalos európai premierjét. Természetesen az est fergetegesre sikeredett, a hajnalig tartó játék során kipróbáltuk az új Munchot, Dead or Alive 3-at és természetesen a Halot, mely alapjaiban változtatta meg a first person shooterekről alkotott képünket. Az emlékezetes éjszaka óta közel két év telt el. A Halo azóta is a kedvencem, éppen ezért fogadtam kitörő lelkesedéssel a Gearbox által elkészített PC-s verziót, melynek köszönhetően immáron mindenki számára elérhetővé vált a számtalan díjat besöpört kultuszjáték, a Halo!

De mi is az a HALO? 2552-t írunk. Az űrkolonizáció immáron hétköznapjaink részévé vált. A gombamód szaporodó űrgyarmatok megpróbálnak kitörni saját kereteik közül, így a vezetők hatalmi vágya zendülésekhez vezet. Amikor az eluralkodott káosz már földünk biztonságát is veszélyezteti, létrehozzák az UNSC-t, melynek feladata a béke megteremtése lenne. A rend helyreáll, a kolóniák felvirágoznak, ám a XXVI. században furcsa dolgok történnek. A legtávolabbi telepnek nyoma vész, majd ezt követően bolygók százai semmisülnek meg az univerzumban. A pusztulás helyszínéről mindössze egyetlen hajónak sikerül elmenekülnie. A túlélők hatalmas túlerőről és az emberi technoló-

A bump mapping szépségei

A szövetséges erők megérkeztek


Az idegenek lövegeit is használhatjuk

giát messze meghaladó fegyverzettel felszerelt idegen lények inváziójáról számolnak be. A jelentéseket követően az UNSC rájön, hogy nem egy fajról, hanem egy közösségről van szó, ami egy rejtélyes vallási vezető parancsaitól hajtva az emberiség elpusztítását tűzte ki céljául.

Az UNSC javaslatára létrehoznak egy eredetileg a rend fenntartására készített, Spartan II típusú Cyborgokból álló hadsereget a Reich nevű bolygón, ahol a továbbfejlesztett, regenerálódásra képes energiapáncéllal felvértezve állítják csatasorba őket a Covenantok ellen. A hadműveletek megkezdése előtt azonban idegenek szállják meg a telepet, és elpusztítják az emberiség utolsó reménységét. Ám kiderül, hogy még sincs minden veszve, hiszen az utolsó pillanatban elmenekülő űrhajó, a Pillar of Autumn fedélzetén megmaradt működőképes cyborg - MasterChief - képes felvenni a harcot a szövetség ellen. Mivel a hajó parancsnoka el szeretné kerülni, hogy az idegenek megtalálják és elpusztítsák a Földet, ezért véletlenszerű koordinátákat betáplálva a világegyetem addig ismeretlen területére tévednek, ahol furcsa, gyűrűszerű képződményre lelnek. Ez maga a Halo, a gyűrű melynek felszínére érkezve MasterChief bőrébe bújva felvehetjük a kesztyűt, amit a Covenantok hajítottak elénk, és ahol a történet előrehaladtával választ kapunk a mesterségesen létrehozott Halo összes titkára… ígérem, meglepetésekben nem lesz hiány!

Két éve a legjobb. A Halo játékmenete a klasszikus FPS-ekre hajaz, azaz a kitűzött feladatokat követve fokozatosan juthatunk előre a történetben, Nincsenek megoldandó rejtvények, felvehető tárgyak, logikai elemek így a játék csak

HALO-TÖRTÉNELEM

1.

2.

3.

Minden 1998 elején kezdődött, amikor a Bungie programozói elkészítettek egy játékmotort, melynek későbbi, kiforrott változata majdan egy sci-fi RTS alapjául szolgált volna. Amikor az első járművet elengedték egy dombos tájon, és az a négy kerekére külön-külön ható erők miatt minden addiginál élethűbben mozgott, a jelenlevők tudták, hogy ezzel aratni fognak. Később, ahogy javult a motor, egyre több időt töltöttek durva tájak megalkotásával és „tesztelésével". Alig pár hónap után végül mindenki rájött, hogy ezt az élményt nem szabad „elpazarolni" egy stratégiai játékra, helyette inkább belevágtak a minden idők legjobbjának szánt akciójátékába. A project Blam kódnéven futott (ez a Bungie saját találmányú szava, és ilyenolyan formában korábbi alkotásaikban is előfordult), és először az 1999-es E3-on mutatták be tíz kiválasztott amerikai újságírónak. Mivel képeket nem kaptak, ezért az újságírók csak annyit tudtak közölni, hogy olyat láttak, ami minden mást lemosott a színről. A nagyközönség számára csak két hónappal később, július 21-én fedték fel a programot, mégpedig a MacWorldön. Jason Jones mutatta be azt a körülbelül ötperces videót (amit egyébként a repülőúton vágtak össze), amely felforgatta a világot – ezt követően mindenki a Halo-ról beszélt. A játékot egy külső nézetes, multiplayerrel kiegészített akciójátéknak tervezték, és Mac-re valamint PC-re jelent volna meg 2000 végén.

Minden a terv szerint is ment 2000 nyaráig – ebbe bele kell értenünk rengeteg díjat, amit az E3-on szedett össze a játék – amíg be nem köszönt a Microsoft. Mivel ők pont a Halo miatt vették meg a Bungie-t (hamar felismerték, hogy ez lehet az Xbox húzójátéka), szó sem lehetett másról, mint az xboxos verzió elkészítéséről. Így aztán a Redmondba átköltözött fejlesztők kénytelenek voltak minden addigi eredményüket kidobni (OpenGL-ről DirectX-re kellett átállniuk), és vadul újrakezdeni a kódolást – ezúttal már FPS nézőponttal. A 2001. november 14-i megjelenéssel nem lehetett viccelni, ezért aztán néhány dolog (többek között egy ellenfél, illetve a lángszóró) kimaradt, néhány pálya pedig kissé repetitív lett. A nem sokkal több, mint egy éves fejlesztés alatt a csapat létszáma 80 főre duzzadt, azonban a Bungie-alapító Alexander Seropian (első gyermeke születése miatt) elhagyta őket, így most már hivatalosan is Jason Jones lett a cég vezetője. A Halo azonban a feszes tempó ellenére is zseniális lett, és jókora szerepe volt az Xbox sikerében – azóta már 3 milliónál is többet adtak el belőle! Mindehhez olyan áradatban érkeztek a 95% feletti értékelések és az Év játéka díjak, amit eddig csak a Half-Life-nál láthattunk. A Microsoft rendesen hagyta kifutni az xboxos verziót, majdnem két év kellett hozzá, hogy kijöjjön a PC-s változat – és nem túl valószínű, hogy a Halo 2 sokkal gyorsabban kerül majd át számítógépünkre.

4.

5.

6.

1. – Az első kép a Halo-ból: már látható a Warthog, a Banshee és egy kezdetleges MasterChief-modell, mégpedig egy olyan gépágyúval, ami kimaradt a programból (1999)
2. – Az egyetlen ingame kép a külső nézetet használó Halo-ból, ekkor még minden Elite plazmakarddal rohangált (1999)
3. – Ez a kép feltehetőleg a többjátékos-módból származik, ha ez így tényleg megjelent volna 2000-ben, most nem a Counter-Strike lenne a csapatjátékok legnépszerűbbike (1999)
4. – A 2000-es E3-ról származik ez a kép, mely főként a MasterChief kezében levő kard miatt érdekes – egy újabb fegyver, ami végül kimaradt (2000)
5. – Íme az utolsó kép az eredeti PC-s verzióból, ezen felül érdekes még a Covenantok Sniper kódnevű fegyvere, ami a változatosság kedvéért szintén csak terv volt (2000)
6. – Ez az első Xboxos kép, amit a Gamestock alkalmával adtak ki – itt már minden modell végleges (2001)

A Scorpion tank négy utasa ámulva gyönyörködik a bump mappinges jégfelületben.

“Hiába menekülsz, hiába futsz...”

és kizárólag a történetre és az idegenekkel folytatott okos és küzdelmes harcra lett kiélezve. Mindezektől eltekintve a Halo cseppet sem unalmas.
A profin megírt történet egy pillanatra sem enged a szorításából, a változatosan felépített küldetések az utolsó pillanatig tartogatnak meglepetéseket, a használható járművek száma és azok fizikája eddig sosem látott távlatokat nyitnak meg előttünk, míg az elképesztő mesterséges intelligenciával felvértezett és páratlan dizájnnal megáldott idegenek olyan fantasztikus küzdelmeket varázsolnak a képernyőre, mellyel ez idáig egyetlen FPS-ben sem találkozhattunk.

Az év legjobb AI-ja. A Halo legkiemelkedőbb játékeleme egyértelműen a mesterséges intelligencia, mely 2001 óta egyszerűen nem talált legyőzőre. A Covenant-egységek mindegyike egyedi, specializált fegyverzettel és személyiségükhöz illesztett harcmodorral lett felvértezve. A kicsiny Grountoknak hamar inába száll a bátorságuk és az első találatoktól elszenvedett sérüléseket követően felemelt kézzel, azonnal rohannak az erősebb Elitek, Jackalok vagy Hunterek védő árnyékába, ahol azon nyomban harcmodort váltanak, és az erősebb egységekkel megtámogatva agresszívan és okosan törnek életünkre, de az sem ritka, hogy az idegenek helyi gépágyújába, a „Shade”-be pattanva megsoroznak bennünket. Az energiapajzsot maguk előtt tartó, kitűnő hallással és látással megáldott Jackalok kerülik a közelharcot, és plazmafegyverükkel pajzsuk fedezékéből tüzelnek ránk. Fontos megjegyezni, hogy a Covenantoktól zsákmányolt plazmafegyverrel kiolthatjuk a Jackalok védelmét, akik így könnyű prédává válnak. A hatalmas Hunterek iszonyatosan erős páncélzatuknak köszönhetően majdhogynem sebezhetetlenek. Ha közel kerülünk hozzájuk, megpróbálnak testükkel agyonzúzni bennünket, míg ha lőtávolba kerülünk, elsöprő tűzerejükkel próbálkoznak. A legyőzhetetlennek hitt Huntereknek azonban van gyenge pontja. Ha rohamuk közepette a hátukba kerülünk, akkor felfedezhetjük a gerincük környékén végigfutó barnás, páncélozatlan részt, amelyet ha eltalálunk, egyetlen lövéssel végezhetünk a behemótokkal. A Halo legveszélyesebb idegen lénye azonban mégsem a bivalyerős Hunter, hanem az elképesztően agyafúrt Elit, aki a környezet, a társak és az ellenséges csapatok helyzetét felmérve indul harcba ellenünk. Ha kell a fák, kövek mögé vetődnek, ha kell, bepattannak egy vezethető Banshee-be (idegen sikló) vagy Ghostba (idegen repülő egység) és ha kell, a felsorakozott Jackalok energiapáncélja mögé bújva vesznek tűz alá minket. A kiváló AI azonban nemcsak az idegen lényeket, hanem katonatársainkat is meglepően valósághűen kelti életre. Bajtársaink egymás fedezőtüzében haladnak előre, elvetődnek a gránátok elől, okosan körbeveszik, és szó szerint kivégzik a veszélyesebb egyedeket, ráadásul mindennek hangot adva személyes kommentárok kíséretében bíztatják bajtársaikat. A vezethető Warthog (gépágyúval ellátott terepjáró) anyósüléséről vígan lövöldöző katona örömmel konstatálja a gépágyút kezelő társa pontos találatait, hatalmasakat ollézik, ha egy nagyobb ugratónak köszönhetően dzsipünk a levegőbe emelkedik, figyelmeztet, ha idegenek mozgását, vagy földön heverő muníciót, fegyvereket, vagy elsősegélydobozt észlel, és harsány nevetéssel fogadja, ha járművünkkel halálra gázoljuk az idegen faj valamely képviselőjét. Fontos megjegyezni, hogy a Halo mesterséges intelligenciája nehezebb fokozaton nem az ellenfelek

FEGYVEREK

M6D Pistol (Töltény: 12/120)

A pisztolyt használhatjuk automata üzemmódban, ami radikálisan gyorsítja a tűzsebességet, ráadásul egy jól helyezett lövés („Bumm a fejbe!”) majdnem minden pajzs nélküli ellenfelet azonnal megöl (a Flood-lényekhez több lövés kell, de ellenük is igen hatékony). További nagy előnye, hogy van rajta távcső, amivel zoomolhatunk – így közepes távolságról is hatalmas pusztítást tudunk végezni. A fegyver hátránya, hogy az utántöltése igen hosszadalmas, és közelharcban sem sebez túl nagyot. A Huntereket ezzel érdemes megölni.

MA5B Assault Rifle (Töltény: 60/600)

A gépfegyvernek hatalmas a tára, ezért lehet vele keményen kaszálni – egy tárral akár 5-6 Grountot is elintézhetünk. Legendary fokozaton az Elite-ek már egy teljes tártól sem halnak meg, mindenképpen valamilyen plazmafegyverrel kell kombinálnunk. Súlyos hátrány, hogy a hosszabb sorozatoknál már közepes távon is pontatlanná válik, távolra pedig egyenesen lőszerpocsékolásnak számít – próbáljunk meg rövid sorozatokkal operálni. Flood-lények ellen nem éri meg , ők akár háromszor is felélednek, ha csak gépfegyverrel öltük meg őket.

M90 Shotgun (Töltény: 10/60)

Talán a játék leghasznosabb fegyvere! Elképesztő tűzereje van, közelről a Hunterek és az Elite-ek kivételével minden ellenfél felborul egy találattól. Messzire ne ezzel lövöldözzünk, viszont bátran erőltethetjük a Rambó-harcmodort (azaz berohanva az ellenfelek közé, kezdjünk vad irtásba), hiszen a tíz töltény a tárban – pontos célzás esetén – tíz halott idegent jelent.

MEGLEPŐ ÉS MULATSÁGOS

A Bungie régóta ismert arról, hogy rengeteg easter egget és egyéb meglepetést raknak játékaikba. Ezekből gyűjtöttünk össze egy csokorral, keretbe fogva két valóban hasznos tippel. Vigyázat – ha nem akarsz túl sokat megtudni a későbbi szintekről, ne olvasd el!

- Amíg a pajzsunk töltődik, időlegesen halhatatlanná válunk. Ilyenkor is sebződünk, de nem fogunk azonnal meghalni robbanásoktól, lövedékektől. A közelharci támadás és a járművek általi elütetés azonban továbbra is azonnali halált okoz.
- Névnek írjuk be a következőt: .fortune, erre a program valami vicces (?) mondattal válaszol.
- Egy Bungie-alkalmazott lőtte el az információt, miszerint a játékban vannak vízilovak. Közel három hónapba került, mire valaki megtalálta őket: a kilőtt shotgun-töltényekre vannak felrajzolva, mesterlövész-puskával pillanthatjuk meg őket.
- Marcus R. Lehto, a Halo művészeti igazgatója meglehetősen excentrikus személyiség lehet; monogramját multiplayerben láthatjuk a MasterChiefek talpára vésve, születési dátumát (03/05/69) pedig a tankokra festve találjuk.

- Jaime Griesemer, Halo-designer ajándéka barátnőjének az a vérrel a falra festett szív, benne egy lövésnyomokból kialakított M-mel (Meg Sakinak hívják a hölgyet), amelyet elég durva munka után pillanthatunk meg az első pályán, Legendary-fokozatban. A pontos metódusért keresd fel a carnage.bungie.org/haloforum/meggfaq.shtml weboldalt.
- Ha az Assault on the Control Room pályán sikerült megszereznünk a Bansheet, meghallgathatunk egy nótát a Myth első részéből. Nézzünk balra, és a három vízszintes padka közül a középsőn szálljunk le óvatosan, majd menjünk a jobboldali végére – itt csendül fel a Siege of Madrigal.
- Amikor megtaláljuk Keyes kapitányt részben megemésztve, beépítve egy undorító Flood-lénybe, a pipáját megtalálhatjuk az egyik csápja mellett.
- Az utolsó pályán, amikor a Warthoggal kell száguldanunk, több meglepetést is találhatunk. Körülbelül 915 méternél (miután a Foe Hammer lezuhant) találhatunk egy járatot, ahol több döglött Grount mellett ott van egy élő is, aki nem támad, hanem helyette előad egy monológot arról, hogy mennyire szomjas. Kicsivel később a Warthog segítségével felugorhatunk egy kis emelvényre, ahol egy szobát találhatunk, az egyik falán a REX felirattal – vérrel felfröcskölve. Ez Tyson Green, azaz FerRex, e pálya tervezőjének hagyatéka.
- És egy konkrét haszonnal bíró tipp a végére is: minél gyorsabban mozgunk, annál nagyobb sebzésű a közelharci támadásunk – természetesen hátulról ez mindig azonnali halált okoz.

számával, hanem az idegenek fejlettebb mesterséges intelligenciájával nehezíti meg dolgunkat, azaz a helyi erők nem többen, hanem ugyanannyian, csak okosabban törnek életünkre. A Haloban éppen ezért nincs két egyforma ütközet. A lények folyamatosan a környezet változásaihoz idomulva cselekszenek, néha hibáznak, így a mi részünkről is minden egyes alkalommal más taktikára lesz szükségünk. Jómagam már legalább harmincszor végigjátszottam a Halot, de a Library pálya kivételével egyetlen egyszer sem untam és mindig találkoztam valami új, eddig nem látott játékelemmel.

A változatosság gyönyörködtet. A mesterséges intelligencia mellett a Halo másik vonzerejét a vezethető járműveknek és a kiváló kézifegyvereknek köszönhető változatos játékélmény jelenti. Az emberi faj oldalán kipróbálhatjuk a már említett forgótáras gépágyúval felszerelt terepjárót, a Warthogot, és a Guru Team kedvencét, a Scorpion tankot, mely gépfegyverének, hatalmas sebzést okozó lövegének és erős páncélzatának köszönhetően a játék egyik legerősebb járművének számít. Rajtunk kívül négy szövetséges katona is helyet foglalhat a tank oldalán, ahonnan saját fegyverükkel kedvükre lövöldözhetnek a Covenantokra.

Az emberi oldal mellett természetesen az idegenek is jelentős számú vezethető járművel rendelkeznek, ráadásul a gépi AI-nak köszönhetően okosan használják is azokat. A Covenantok leggyakrabban bevetett járgánya a plazmaágyúval felszerelt sikló, a Ghost, aminek ha likvidáljuk a vezetőjét, mi magunk is beleszállhatunk. A Covenantok repülő egységét, a Banshee-t, sajnos csak összesen két alkalommal vehetjük magunk is birtokunkba, ugyanis nincs lehetőségünk a sofőr kilövésére, így csak a földön állomásozó gépekre tehetjük rá a kezünket. A Banshee-k a szokásos plazmafegyver mellett egy erősebb töltettel is rendelkeznek, melyek a becsapódásakor jóval nagyobb detonáció kíséretében

FEGYVEREK

S2 AM Sniper Rifle (Töltény: 4/24)

A mesterlövészpuska, csakúgy, mint minden hasonló játékban, igen erős fegyver. A legtöbb Covenant-katonát (leszámítva a Huntereket és az erősebb Elite-eket) egyetlen fejlövéssel kifektethetjük. Ezt még tetézi, hogy a lövedék simán áthatol az áldozat testén, ezért ha többen állnak egymás mögött, akkor dupla, vagy még durvább találatokat is elérhetünk. További pozitívum, hogy infra-móddal is rendelkezik a fegyver, viszont igen hamar el lehet lőni a tárban levő négy töltényt. A legkomolyabb hiba a fegyverrel kapcsolatban, hogy alig van hozzá töltény, ezért minden egyes golyót meg kell becsülnünk... Gonosz trükk, de hasznos, ha a velünk tartó katonák közül lecsapjuk a mesterlövészeket, és felmarkoljuk a szétguruló töltényeket.

Plasma Rifle (Energiacella: 100)

A Plasma Pistol átvariált változata, sokkal nagyobb tűzsebességgel és kicsit megnövelt sebzéssel. Ez is túlmelegedhet, viszont ilyenkor rövidebb ideig válik használhatatlanná, mint társa (cserébe nem lehet túltölteni). Szintén nem cserélhetünk benne tárat, de a halott Elite-ektől bőven szerezhetünk utánpótlást.

Plasma Pistol (Energiacella: 100)

Nagyon kellemes kis fegyver, bár mind a tűzgyorsasága, mind a sebzése csak közepes. A trükk az, hogy túltölthetjük, ha nem engedjük el a tűzgombot – ilyenkor egy óriási sebző, korlátozottan nyomkövető plazmagolyót kapunk, amit akkorra időzítünk, amikorra csak akarjuk. A fegyver hátránya, hogy nem lehet újratölteni (ha kifogyott, el kell dobni), illetve túlmelegedhet, ilyenkor nem lőhetünk vele pár másodpercig. A mechanikus ellenfelek ellen ezt célszerű használni, azokat egyetlen túltöltött találat leszedi.

Az ellenségtől ellopott Banshee-vel tesztelhetjük, mire képes a grafikus motor

MasterChief, a mesterszakács

robbannak. A harmadik és egyben utolsó Covenant jármű a Scorpion idegen megfelelője, a Wraith, melyet sajnos csak az alienek képesek használni. Iszonyatos tűzerővel és hatalmas páncéllal rendelkezik, így felbukkanásakor azonnal rohanjunk egy rakétavetőért vagy pattanjunk be egy Scorpion tankba, ha nem akarunk azonnal az örök vadászmezőkre távozni.

A vezethető egységek mellett a készítők hatalmas energiát fordítottak a különféle kézifegyverek kiegyensúlyozására is (a részletes ismertetőt lásd a boxban). A Haloban MasterChiefünk egyszerre maximum két fegyvert vihet magával, így gyakran előfordul majd, hogy a Covenantok harcmodorának feltérképezése után gyakran új fegyverpár után nyúlunk majd, mivel pl. a Grountok ellen kitűnően alkalmazható Needler tüskéi simán lepattannak a Jackalok pajzsáról.

Érdekes eleme a játékmenetnek a Haloban felvehető gránátok hatalmas szerepe. A plazmagránátok megtapadnak az idegenek testén, akik ezután „Grenade!!! Grenade!!!” felkiáltással fejvesztve menekülnek társaik mellől, míg a sima repeszgránát néhány pattanást követően hatalmas detonáció kíséretében okoz pusztítást környezetében. Fontos megjegyezni, hogy a megölt idegenekből kihullott robbanószerek közelében berobbanó szeretetcsomagok a földön heverő gránátokat is berobbantják, így egyetlen jól irányzott dobással hatalmas pusztításokat végezhetünk.

Majdnem Karma. A Karma fizikus motor működését már több PC-s játékban is megcsodálhattuk (Unreal 2, Splinter Cell), de igazán látványos megoldásokkal eddig sajnos nemigen találkozhattunk. A Halo saját fizikus motorja azonban már két évvel ezelőtt is parádés megoldásokra volt képes. A használható járművek a fizikai motornak köszönhetően igazán élvezetes játékot ígérnek, még akkor is, ha a látványos jelenetek érdekében a gravitációt némileg lecsökkentették. Ugyanez jellemző a gránátok által keltett detonációkra is. A robbanást követően minden idegen és az általuk elejtett fegyver és tárgy a fizika törvényszűrségeinek megfelelően áll röppályára. Isteni érzés a durranást követően felénk repülő Grountba vagy Elitbe még egy sorozatot beleereszteni…

Apró negatívumok. A Halo minden nagysága mellett azonban közel sem lett tökéletes, melynek legfőbb okai a múltban keresendők. A Halot ugyanis be kellett fejezni az Xbox 2001. november 15.-ei premierjére, így számtalan dolog kimaradt a játékból, ráadásul az utolsó pályák némelyike változtatás nélkül újra bekerültek a programba azzal az apró eltéréssel, hogy immáron visszafelé és esetleg más időjárási körülmények között kell végigmennünk rajtuk. A kötött leadási határidőknek tudható be a belső terek aránylag szegényes kidolgozása is. A végigjátszás során gyakran találkozunk egymástól alig különböző, tereptárgyakat nélkülöző szobákkal.

Változások. Annak ellenére, hogy a Gearbox állítása szerint az egyjátékos módban semmi sem változott, mi észrevettünk pár eltérést a két verzió között. Az eredetiben kétféle Jackal szerepelt, egy gyengébb, kék pajzzsal felszerelve, illetve egy erősebb, jobban célzó, melynek sárga pajzsa volt. Ehelyett itt egyetlen típust találunk, kékeszöld pajzzsal. Az igazi megszállottak számára feltűnhet, hogy néhol hiányzik egy-két ellenfél, vagy máshonnan jönnek elő, mint azt megszokhattuk. Az ígéretekkel ellentétben a fizikán is változtattak kissé – a Warthog könnyebben felborul, a Ghost pedig könnyebben mássza meg a magaslatokat – ezért aztán a nyolcadik pálya legdurvább ütközete (a befagyott tónál, ahol többek között Hunterek őrzik a Bansheeket) sokkal könnyebbé válhat.

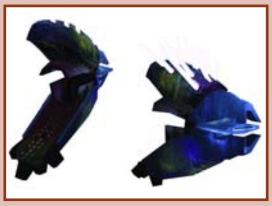
FEGYVEREK

M199 SSM Rocket Launcher (Rakéta: 2/8)

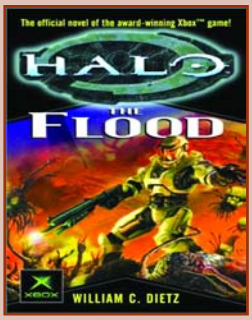
A rakétavető standard felszerelésnek számít FPS-ekben, itt azonban kissé más a szerepe, mint megszokhattuk. A Covenantok ugyanis elég okosak ahhoz, hogy a lassú rakétát kikerüljék, ezért értelme igazán csak annak van, ha járművek ellen használjuk – különösen a Covenant Tankok érzékenyek rá, két telitalálattól felborulnak. A pontos célzásban segít a zoom, rocketjumpolni viszont nem lehet.

Needler (Töltény: 20/80)

Elképesztően hasznos fegyver, lassú mozgású nyomkövető kristályokat lő ki, melyek beleállnak az áldozat testébe, és kis sebzést okozva kipukkannak. Amenynyiben valakibe hét kristály ágyazódik be, az nagy sugarú robbanáshoz vezet, ami halálos, gyakran nem is csak a közvetlen áldozatra. A Jackal pajzsokról és a Hunterek páncélzatáról lepattan, csakúgy, mint a falakról, ezért mások ellen érdemes használni.



KÖNYVEK



Meglehetősen szokatlan (csak a Blizzardtól láttunk ilyet), de a Halo világához kapcsolódóan már két könyv is megjelent, persze csak angolul. A Fall of Reich a játék előzményeit mutatja be, ebben derül ki, hogy ki is lapul a zöld Mjoelnir-páncélban. Ő John 117, egy különösen jó képességekkel rendelkező kisfiú különféle módokon nemesített klónja. Hasonló klónokból állították elő az univerzum leghatékonyabb, 120 főből álló kommandóját, akik egyedüliként képesek eredményesen felvenni a harcot az agresszív idegenekkel. A könyv kitér Keyes kapitányra, aki korának legjobb stratégája, valamint Cortanára, a legfejlettebb MI-re is. A regény végére már lemorzsolódik néhány egység, a végső, eridai űrcsatát pedig egyedül John éli túl – ő lesz az emberiség egyetlen esélye.

A könyv ott ér véget, ahol a játék elkezdődik – azaz ott, ahol a második kötet, a The Flood is beindul. Ez szigorúan a játék történetét követi, így sokkal kevésbé olvasmányos vagy meglepő, mint az első rész. A könyvek beszerzéséhez az Amazon online boltot tudjuk ajánlani (igazán a Fall of Reich-t érdemes elolvasni), természetesen ehhez rendelkeznünk kell hitelkártyával is. A harmadik könyv, a First Strike idén decemberben jelenik meg.

Egy gépágyú a platón, egy fegyveres az anyósülésen - turisták a Halo szafarin

Egy közel tökéletes konverzió. A Halo PC-s konverziója sajnos több szempontból elmarad az xboxos változatától. Az idegenek pajzsának megjelenítése, valamint a láthatatlanság kivitelezése égbekiáltóan szebb lett a játékkonzolon. Ugyancsak gyengébbre sikerült néhány fegyver csillogásának, és az ATI kártyákon a zseblámpa fényének megvalósítása is. Ezt ellensúlyozva azonban sok helyen részletesebb textúrákkal találkozhatunk, ám mindent összegezve azt kell mondanom, hogy a játék képi világa, ha csak egy hangyányit is, de Xboxon szebb képet fest. Ugyancsak hatalmas negatívum a konzolverzióban megvalósított, és máig nagy népszerűségnek örvendő frenetikus kooperatív játékmód teljes hiánya is, amit a Gearbox programozói technikai problémákra hivatkozva egy az egyben kidobtak a programból. Mindezektől függetlenül azonban azt kell mondanom, hogy a Halo annak ellenére, hogy a két évvel ezelőtti debütálásához képest szinte semmit sem változott, a mai napig megállja a helyét. Mesterséges intelligenciája és kitűnő, mindenre ható fizikája mindmáig nem talált legyőzőre, nem is beszélve a Haloban működő inverz kinematikáról, aminek köszönhetően egyetlen alkalommal sem találkozhatunk „Lara Croft" betegségekkel, azaz az elesett áldozataink sosem süllyednek a földbe, vagy dőlnek bele félig a falakba.

A játék képi világa ugyancsak kiállta az idő próbáját. A gyönyörűen kivitelezett fényhatások, a bump bapping eljárással érdesített felületek, vagy a különböző shadereknek köszönhető páratlan effektusok csodálatosan festenek. A hatalmas tájat, valósághű fizikát megjelenítő, a töméntelen számú idegen és szövetséges erő felvonultatására képes grafikus motor azonban nagyon teljesítményigényesre sikeredett. 1024x768-as felbontásban 2 GHz-es processzor és GeForce 4 Ti 4600 alatt a program jelenlegi verziójával nem is érdemes próbálkoznotok, ugyanis sok esetben még a fent említett aránylag erős konfiguráción is alacsony framerate-et produkált a játék, ami számomra azért érthetetlen, mert egy-egy extrém eset kivételével, a jóval gyengébb adottságokkal megáldott Xboxon még osztott képernyőn is kifogástalan sebességgel futott.

Mindezen apró bosszúságok ellenére azonban azt kell mondanom, hogy a Halo minden bizonnyal az év legjobb FPS-e. Nagysága vitathatatlan, zenéje tökéletes (nem véletlen, hogy a különálló zene CD-n is megvásárolható), újrajátszhatósági rátája páratlan, többszereplős lehetőségei a több mint 41(!) játékmódnak, és a programon belül saját igényeink szerint elkészíthető MOD-oknak köszönhetően megunhatatlanok. Próbáld ki, ígérem, nem fogod megbánni!

Sasa/Grath

HALO TELJESÍTMÉNY-TESZT

Mérési körülmények: A tesztet a Halo első pályáján végeztük, az ingyenesen letölthető Fraps programmal (a DVD mellékletünk Turkáló rovatában megtalálható).

Minimális grafikai részletesség | Közepes grafikai részletesség | Maximális grafikai részletesség

P4 2500 MHz, 512 MB RAM, PowerColor Ati Radeon 9800 Pro, ECS s478 P4-es alaplap 1024x768
Összes effekt bekapcsolva: 40 fps

P4 2500 MHz, 512 MB RAM, PowerColor Ati Radeon 9800 Pro, ECS s478 P4-es alaplap 1024x768
Összes effekt kikapcsolva: 65 fps

Celeron 1700 MHz, 256 MB RAM, GeForce 2MX 64 MB 800x600
Összes effekt kikapcsolva: 18 fps
Összes effekt bekapcsolva: 13 fps

Celeron 1700 MHz, 256 MB RAM, GeForce 2MX 64 Mb 640x480
Összes effekt kikapcsolva: 23 fps
Összes effekt bekapcsolva: 16 fps

A Halo első osztályú játékélményért nagyon magas gépigénnyel fizetünk, GeForce 4 és 2 GHz-es processzor alatt ne próbálkozzunk. ATI videokártyákon durva grafikai hiba jelentkezik (a zseblámpa fénye nagyon csúf), sajnos még az 1.2-es patch után is. Azt viszont bizton állíthatjuk: a Halo miatt érdemes fejleszteni a gépünket!

94%

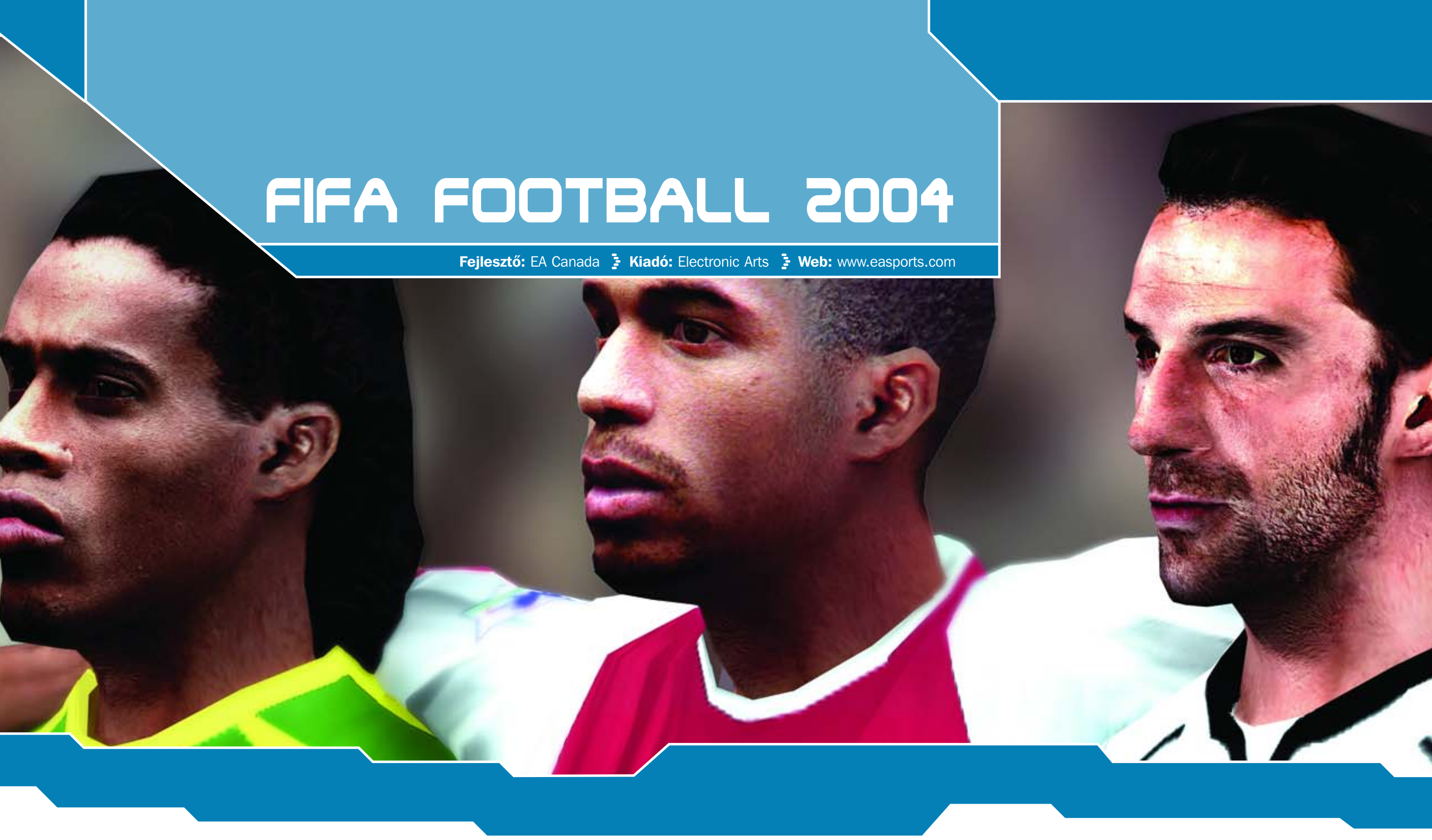
grafika 22/25
zene/hang 15/15
játékélmény 38/40
kategórián belül 14/15
összhatás 5/5

DVD MELLÉKLET
[csalás] [háttérkép] [javítás] demo

PRO: A legjobb AI, ami valaha játékban szerepelt, kiváló fizika, érdekfeszítő történet, nagy újrajátszhatóság
KONTRA: Néhány pályát többször is be kell járni

MINIMUM GÉPIGÉNY
P4-2GHz, 512 MB RAM, D3D, 1 GB HDD

ARENA
No One Lives Forever 2.................92%
Unreal 2 ....79%
Medal of Honor Allied Assault.........92%



FIFA FOOTBALL 2004

Fejlesztő: EA Canada **Kiadó:** Electronic Arts **Web:** www.easports.com

Tavaly az Electronic Arts megrázta magát, összeszedte minden erejét, és végre megtette azt, amire a focikedvelők hosszú évek óta vártak: az alapoktól kezdve újraírták, megreformálták az akkor mélyponton levő FIFA-sorozatot. Mindenki fellélegzett, az eladások az egekbe szöktek, és csak azért kellett izgulnunk, hogy a lendület ne fogyjon ki, ne teljen el megint két-három év érdemi újítások nélkül. Az előjelek mindenesetre kedvezőek voltak: az E3-on ugyan nem sokat mutatott még a program, viszont a Camp EA-n, illetve később Lipcsében, a Games Convention alkalmával kipróbált változatok sok jóval kecsegtettek.

Kontrollerre gyártva. Az idei év egyik újítása az irányítás teljes átalakítása; ez igen merész lépés volt, hiszen a tavalyi rendszer nagy általánosságban jó fogadtatást kapott (mi is örömmel fogadtuk, bár ebben valószínűleg a FIFA 2002 minden alulmúló otrombasága is közrejátszhatott). Bár eleinte féltünk ettől, kipróbálva azt kell mondanunk, hogy minden elismerésünk a designereké. Azt előrebocsátom azonban, hogy billentyűzettel az új dolgokból semmit nem tudunk majd kipróbálni, mindenképpen szükségünk lesz egy jó gamepadra – bár ezt már megszokhattuk a sportjátékoknál.

Szögletekből már nagy helyzetek alakulhatnak ki

Az alapfunkciók ugyanazok, mint eddig, van külön gomb a passzolásra, a lövésre, illetve az emelésre, ha nálunk van a labda; illetve tudunk szerelni és becsúszni, ha defenzívába szorultunk. A passzolásra ezúttal rengeteg módon kerülhet sor, a fentiek mellé ugyanis bekapcsolódik az Off the Ballnak nevezett metódus. Erről bővebben a keretes írásban értekezünk, de a lényege az, hogy a két analóg kart együttesen használva egyszerre két játékost tudunk irányítani: az egyik védi a labdát, aztán ha a másikat a kellő helyre irányítottuk, oda tudjuk neki passzolni. Ennek segítségével a FIFA még közelebb került a valódi játékokhoz, mint eddig bármikor, olyan támadásokat tudunk vezetni, amire eddig nem volt példa focijátékban. Másik használati módja ennek az újításnak, hogy segítséget tudunk kérni védőtársainktól. Csak egy gombnyomás, és egy közeli, alaphelyzetben másra vigyázó játékos csatlakozik hozzánk, és így, kétszeres túlerőben általában sikerül is szerelni a kapunk felé törő ellenfelet. Az Off the Ball nemcsak új passzolási lehetőség, hanem olyan forradalmian új ötlet (persze nem teljesen új, a Madden NFL-sorozat már jó pár éve használja), amely átalakítja játéktechnikánkat, és teljesen új taktikák kidolgozását teszi szükségessé. Ezt tükrözi a játék új jelmondata is, miszerint a labdarúgásnak mindössze egy százaléka játszódik a labda körül, és a FIFA 2004 az első olyan program, amelyben a maradék 99-et is megtapasztalhatjuk.
Persze nem muszáj ezt használni, sőt, eleinte, ha akarjuk, akkor sem fog menni, annyi különféle dol-

És most énekeljük el közösen az Internazionalet

A FIFA új grafikus motorjára egy rossz szavunk sem lehet

Kluivert a király

got tudunk művelni. Merthogy megmaradt a tavaly bevezetett Freestyle Control, vagyis a cselezgetés is. Ezt szintén a jobb karral hozhatjuk elő, és elméletileg így át tudjuk magunkat juttatni akár több ellenfélen is. A gyakorlatban ez nem nagyon akart működni, általában én szívtam meg, ha brillírozni akartam. Ha a labdabűvölő focistánk nem rendelkezik megfelelően magas „technikásság” képességgel, a nagy trükközés közepette gyakran messzire gurul tőle a bogyó, amire persze azonnal lecsap az ellenfél, a közönség meg kacag. Talán ez

OFF THE BALL

Az idei verzió legnagyobb újdonsága – és ez a focijátékok történelmében is hatalmas előrelépés – az Off the Ball-nak nevezett dolog. Ez tulajdonképpen azt jelenti, hogy nemcsak azt a játékost irányítjuk, akinél a bőrbogyó van, hanem mást is. Ennek effektív használatához egy kontrollerre mindenképpen szükségünk lesz (aki ezt képes használni billentyűzettel is, az vagy hazudik, vagy polip), mégpedig olyan fajtára, amilyet a mai konzolokon is találunk: két analóg kar szükséges hozzá. Az Off the Ball gombját lenyomva három játékos – általában a csatárok – feje felett megjelenik egy-egy kis ikon. Hármójuk közül kell kiválasztani azt, akinek majd passzolni akarunk, majd a jobb karral – miközben azt a játékost, akinél a labda van, a ballal továbbra is irányítjuk, hogy ne szereljék le – tudjuk elindítani valamelyik irányba. Ha akarjuk, hosszú ideig manőverezhetünk vele, de az is hatásos, ha csak az irányt adjuk meg neki. Ilyenkor kell lenyomnunk valamelyik passz-gombot (attól függően, hogy gurítani akarunk-e, vagy emelni), és ekkor a beállított játékos megkapja a labdát. Ezt nagyon sokszor célszerű használni, a felszabadító rúgásoktól a középpályán át a támadás megtervezéséig mindig jól jön. Ugyan elég sokáig tart, amíg biztosan tudjuk használni – nekem a tizedik meccs környékén sikerült először ösztönből előadnom néhány látványos támadást –, de a megoldás maradéktalanul elnyerte tetszésünket.

az egyetlen olyan dolog, amit az idei NHL jobban csinál, mint a FIFA; persze ott teljesen másként mozognak a játékosok - itt érthető, hogy nem olyan könnyű kimozdítani az ellenfeleket. Van még néhány trükkös mozgás, például a kényszerítőzés, amely kitűnően működik: a passz után csak a megfelelő gombot kell lenyomni, és máris adjuk vissza a remélhetőleg védőitől megszabadult játékosunknak a bogyót.

Pont-pont, gólocska. A pontrúgásokat is jócskán továbbfejlesztették, ami, jegyezzük meg halkan, rájuk is fért. Tavaly csupán visszaállították a 2001-ben teljesen szétbarmolt szisztéma eredetijét, az igazi változásokat az idei részre hagyták. Most mind szabadrúgásnál, mind szögletnél négy különféle rúgási mód közül választhatunk. Utóbbinál például játszhatunk kisszögletre, beadhatjuk a rövid sarokhoz, vagy a hosszúhoz, de alkalmazhatjuk az általunk összeállított technikákat is. Ezután ki kell választanunk egy játékost, akivel majd be szeretnénk fejezni az akciót (kivéve per-

sze, ha egyenesen kapura akarjuk küldeni), és a labda ellövése előtt lesz pár másodpercünk, hogy elkeveredjünk vele oda, ahová az majd érkezni fog. Ez játék közben olyan helyzeteket eredményez, amit a tévében is láthatunk: a tizenhatoson belül mindenki izeg-mozog, a védők próbálják egy helyben tartani a csatárokat, azok pedig lerázni a rájuk csimpaszkodókat. Néhány jobban sikerült szögletet végignézve olyan érzésem volt, mintha tényleg igazi meccset néznék –

persze közel sem mindig, de már ez is hatalmas javulás.

A kapura küldött szabadrúgások hasonlóképp működnek, mint tavaly: a kis célkereszttel beállítjuk a kívánt célt, a másik kis célkereszttel beállítjuk, hogy merre akarjuk csavarni a labdát, majd amolyan golfjátékos módszerrel (azaz a csúszka megfelelő, zölddel jelölt szakaszán kell megállítanunk a sárga csíkot) megpróbáljuk megfelelő erővel elrúgni azt. Elméletben már nagy mester vagyok, a gyakorlati megvalósítás azonban okozott gondokat. Tavaly is vagy egy hónapba került, mire legalább azt elértem, hogy a lövések legtöbbje a kapu irányába menjen (még így is elenyésző százalékuk lett gól), és nagyon úgy érzem, hogy itt is hasonló időtartamnak kell még eltelnie.

Ezt mondjuk le lehet rövidíteni, hiszen végre van gyakorlási lehetőség a programban, két kispálya is rendelkezésre áll az edzéshez. Itt külön próbálkozhatunk a szögletekkel, a szabadrúgásokkal vagy a sima gyakorlással, ellenfelek nélkül, egy szál kapus ellen. Már ez is haladás, de itt éreztem néhány hiányosságot: ha már ennyire megváltozott az irányítás, akkor ezeket be is mutathatná, el is magyarázhatná a program. A konzolos verziókban helyet kapott pár oktatófilm, amelyek elmagyarázzák az új dolgokat, nem igazán értem, hogy miért kellett ezeket kihagyni.

Edzők leszünk. Ahogy azt az új NHL-ben is tették, az EA fejlesztői nagy hangsúlyt fektettek a kellően hosszan tartó játékélmény kidolgozására. Ezúttal nem dinasztiát alapíthatunk, hanem öt virtuális éven keresztül személyesíthetünk meg egy edzőt. Bármelyik csapatot választhatjuk, és ettől függően kapunk feladatokat! Engem szo-

FIFA-TÖRTÉNELEM

A FIFA-sorozat a Madden NFL után (szintén EA Sports-játék, csak ez a foci amerikai változatát mutatja be) a második legnépszerűbb sportszéria, 1993-ben jelent meg először. Az első rész – FIFA International Soccer címen – először a Sega akkori gépére, a MegaDrive-ra jelent meg. Ezt fél évvel később követte a DOS-os verzió, természetesen ekkor még két dimenziós grafikával, kommentár nélkül. A következő változat, már FIFA '95 néven, három platformra jelent meg (az újonc a SNES volt). Ez meglehetősen neheztelő kritikákat kapott, hiszen lényeges újításokat nem tartalmazott, csak a grafika lett kicsit szebb. Mindez megváltozott a FIFA '96-tal, az ugyanis mindent letarolt, az EA az évi legnagyobb európai eladásait produkálta. Ekkor jelent meg először John Motson, aki valós időben kommentálta a látottakat, és a Virtual Stadium névre keresztelt technológia gyönyörű látványt kínált – de még mindig 3D nélkül. Érdekességként megemlíthető, hogy ez a verzió volt az egyetlen, amelyiket lehetett egérrel is irányítani. A FIFA '97 számomra máig a legkellemesebb emlék, köszönhetően a nagyszerű teremfocinak, amellyel sokkal több időt töltöttem el, mint a gyepen rohangálva. A FIFA '98 ellenben meglehetősen gyenge lett, ugyan ekkor már szép háromdimenziós látványban volt részünk, ám a játékmódok hiánya megölte ezt a verziót. Még jó, hogy jött a World Cup '98, amely újra a trónra emelte a sorozatot: nagyszerű hangulatával, a régi VB-döntők barnásra színezett látványával mindenkit magával ragadott. Sajnos ezután egyre fogyott a lendület, egyre kevesebbet fejlődött a széria. Az EA egyetlen szerencséje az volt, hogy a World Cup után józserivel minden konkurens feladta, PC-n egyedül maradt. A FIFA '99-től hat részen – közben volt egy játék a 2000-es EB-re, illetve a 2002-es VB-re – át folyamatosan csökkent a játék színvonala, és ehhez hasonló ütemben vándoroltak el a rajongók is. Szerencsére a bevétel csökkenését az Electronic Arts fejesei is észrevették, és a tavalyi verzióhoz mindent bevetettek. Csúcsidőben 160-an (!) dolgoztak a projekten, és meg is lett az eredmény: a minőség és az eladások meredeken emelkedtek. Az idei verzió is nagyszerű lett, ám az EA nem lélegezhet fel: a Konami szintén régi sorozata (sok rész csak Japánban jelent meg), a Pro Evolution Soccer szipkázza el a komolyabb szimulációra vágyó játékosokat. A tavalyi eladási háborút még az EA nyerte 2,5: 1 arányban (csak Európát nézve), de az idei egymilliós PS2-előrendelésről szóló hírek alapján ez akár változhat is.

kás szerint a Barcelonához húzott a szívem, velük meglehetősen durva kihívások elé állított a program. Minden feladatnak van egy pontértéke, és akkor őrizhetjük meg helyünket a kispadon az év végén, ha ezekből legalább ezret összegyűjtöttünk. Ha jól teljesítünk, akár a nevesebb klubok is tehetnek ajánlatot, de ha lemaradunk a kitűzött céloktól, legfeljebb a másodosztályban kapunk új állást; hibázási lehetőség, türelmi idő nincs.

Minden héten néhány száz ún. presztízs-pontból gazdálkodhatunk, annál többől, minél eredményesebbek vagyunk – azaz minél több edzői feladatot teljesítettünk a múltban. A presztízs-pontokkal játékosaink statisztikáit tudjuk javítani, akár az egész csapatot egyszerre kiküldhetjük fizikai tréningre, de koncentrálhatunk az egyes játékosokra is külön-külön. Utóbbi sokkal „drágább", cserébe gyorsabban, effektívebben fejleszti őket. Minél erősebb egy karakter valamiben, annál többe kerül továbbfejleszteni – Ronaldinhot további technikásságra szorítani körülbelül végtelen presztízsbe kerül, viszont fejelésben hamar trenírozható, legalábbis eleinte.

A játékosvásárlás végre a szabályok szerint működik, nem lehet ész nélkül, bármikor vásárolgatni, mint tavaly. A megfelelő időszakot ki kell várni, és a tárgyalások megkezdéséhez presztízsre is szükség van. Végül persze mindent a pénz dönt el, tehát megfelelően dudorodó bankszámlával bárkit megszerezhetünk, akár a Real Madrid büszkeségeinek teljes sorát is átállíthatjuk magunk mellé. A pénz megszerzése a legalapvetőbb közgazdász ismeretekkel is menni fog: jól kell játszani, így dőlni fog a pénz. Hát igen, nem egy manager-program, de hát arra egy külön játékot készít az EA.

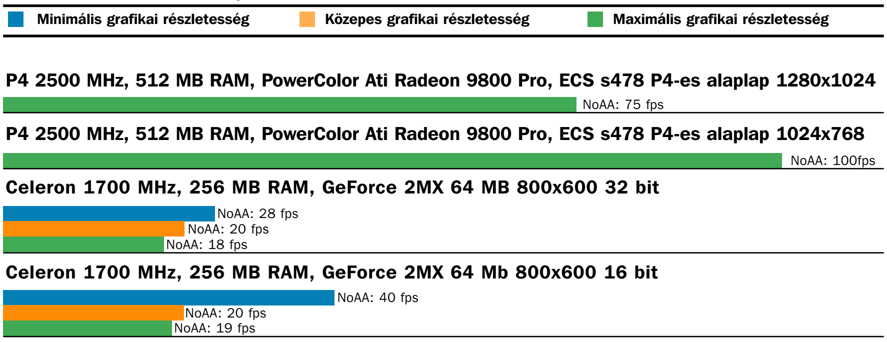
A tavalyi Klub Bajnokság eltűnt, de aki nosztalgiát érez, előszedheti, ugyanis a 2004-es verzióban bármilyen bajnokságot összeállíthatunk. A választható ligák száma nem növekedett, viszont Angliában akár a harmadosztályig is lemerészkedhetünk, és máshol is rendelkezésre áll a másodosztály.

Szép dolog, mondhatom! A FIFA 2004 meglehetősen furcsa, ám hangulatos intróval kezdődik: helikopterek jelennek meg egy stadion felett, és reflektorokkal világítják meg az idei három kiemelt játékost. Ronaldinho, Del Piero és Henry gyönyörűen cselezgetnek, passzolgatnak és végül a gól is megszületik. Nem dobtam tőle hátast, de az utóbbi évek termésénél azért klasszisokkal jobb. A menük idén nagyon konzolosra sikerültek, és ez ezúttal nem dicséret – sok dolog borzalmasan el van rejtve, és a kis sárga nyilacskák alaposan megzavarják az embert.

A játék grafikája sokat javult az előző évhez képest: a hat új stadion a szokásosan magas színvonalon készült el, most még több játékosnak láthatjuk az igazi arcát, és a körítés is fantasztikus. Utóbbi alatt értem például a félidőben a menü hátterében ismétlődő látványosabb jeleneteket, a rengeteg kis átvezető animációt (például a laposztásnál a bíró győzködő játékosok nagyon tetszettek), a koszolódó mezeket, vagy a látványos visszajátszásokat. A program általában a legjobb szögeket választja visszanézéshez, így közvetlenül a kapu mellől nézhetjük meg, ahogy a mellécsavart lövések centikkel hibázzák el a hálót.

FIFA 2004
TELJESÍTMÉNY-TESZT

Mérési körülmények:
A tesztet az ingyenesen letölthető Fraps programmal végeztük (a DVD melléklet turkáló rovatában megtalálják).



A FIFA Football 2004 az előző évi változathoz hasonlóan hardverigényesre sikeredett, azonban a játék skálázhatóságának köszönhetően a kisebb gépek tulajdonosai is elboldogulhatnak vele.

minimális grafikai részletesség

maximális grafikai részletesség

A SEGÍTŐK

Ahogy tavaly is, az Electronic Arts az idei verzió elkészültéhez három játékos segítségét vette igénybe. Az első Thierry Henry, az Arsenal 26 éves világbajnok francia csatára, a második a jelenleg a Barcelonában focizó brazil csoda, a legutóbbi VB-n Seamant borzalmasan átejtő Ronaldinho. A harmadik focista, Alessandro Del Piero, a Juventus olasz kiválósága. A sajtóközlemények szerint ők a játék fejlesztésében, az újítások kidolgozásában is segédkeztek – hogy ezt mennyire hisszük el, más kérdés, de tény, hogy jól hangzik. Az viszont biztos, hogy az animációk elkészítésében ott voltak, hiszen a motion capture eljárással felvett mozgások nagy része (a kapusoké például nyilván nem) tőlük származik. Ezen felül természetesen reklámszerepet is vállatnak, ők szerepelnek a játék borítóján, illetve az intróban is. Azonban akad egy híresség, aki biztos, hogy nagy befolyással volt a játékra, és ez a német válogatott egykori trénere, Erich Rutemoeller, ő segített az AI valószerűre pofozásában.

A legnagyobb fejlődést az animációk terén érték el a fejlesztők, a játékosok minden eddiginél gyönyörűbben mozognak. Kis akadás ugyan van, amikor egyik mocap-mozdulatból áttérnek a másikba, de ettől még bámulatos a mozgásrepertoár. Az első gólómnál, amikor Kluivert a mellével tette maga elé a labdát, majd még mielőtt az a földre pattant volna, jobbal a hálóba küldte, nehezen tértem magamhoz. Ilyen élmények gyakran érnek, hiszen láthatunk mezhúzásokat, birkózásokat, lökéseket is. Csak azt sajnálom, hogy kezezni még mindig nem

Bűncselekmény a gyepen

Ebből lap lesz... csak az a kérdés, hogy sárga vagy piros

lehet... Ráadásul amíg a labda nagyon élethűen gurul és pattog, addig a játékosok már hajlamosak átcsúszni egymáson vagy éppen a kapufán.

A FIFA megint közelebb került egy lépéssel az élethűséghez, az ellenfél nagyon jól, emberszerűen játszik. Egygólos hátrányban csatár(oka)t hoz be, agresszíven letámad, míg ha ő vezet, húzza az időt, hátul passzolgat, majd ha mi hibázunk, indít egy gyors kontrát. Mindez kiegészült azzal, hogy társaink aktívan kísérnek minket, együtt élnek a támadással, úgyhogy végre búcsút mondhatunk annak, hogy csak mi mozgunk a pályán.

A kommentár sajnos nem sokat változott, John Motson már megszámlálhatatlan éve löki ugyanazokat a dumákat, ráadásul ezúttal sokszor mond butaságokat (a legutóbbi: Kluivertet az utóbbi négy találkozóból háromszor választották az est legjobbjának, mégis, egy durva hibázás után John elpöttyintette, hogy már hónapok óta milyen rossz formában van). Ezt azonban feledteti a 40 hangulatos zeneszám (a választott csapattól függően változik a stílus) és a még kiválóbb hangok. Az EA hangrögzítői három hónapot töltöttek el különféle európai stadionokban, és 300 szurkolói dalt (!) vettek fel, nem is beszélve a számtalan egyéb hangról. Így aztán minden csapatot a saját rigmusai lelkesítenek, ami rendkívül megdobja a hangulatot – nem semmi, ahogy hazai pályán az utolsó percben rúgott góllal nyerünk az örök rivális ellen, és erre a hangfalak szinte szétszakadnak a rajongóink örömujjongásától

Hibák? Mint már említettem, néhány kisebb hiányossága van a programnak – a néhol összeomló fizika (könyörgöm, vegyen már az EA valami fizikai engine-t!), a kissé sekélyes karrier-mód, vagy éppen a satnya kommentár. Ezek azonban nem vetik vissza a játékélményt, aki megveszi, rendkívül jól fog vele szórakozni. Ugyan az online játékot a 99%-ban kész sajtóverziónkkal nem lehetett kipróbálni, a FIFA 2004 így is szinte a végtelenségig lekötött minket.

Nem tudom, hogy a Pro Evo 3 meg tudja-e majd szorongatni, de a Konaminak nagyon fel kell majd kötnie a gatyát. Ez az eddigi legjobb FIFA, és jelen pillanatban kétség nélkül a legjobb focijáték PC-n! Gratulálunk!

Grath

94%

grafika	22/25
zene/hang	13/15
játékélmény	39/40
kategórián belül	15/15
összhatás	5/5

DVD MELLÉKLET

csalás **[háttérkép]** javítás demo

PRO: Zseniális az Off the Ball-irányítás, ötletes apró újítások, online játék

KONTRA: A fizika még mindig nem az igazi, a kommentárt már nyolc éve hallgatjuk szinte változatlanul

MINIMUM GÉPIGÉNY

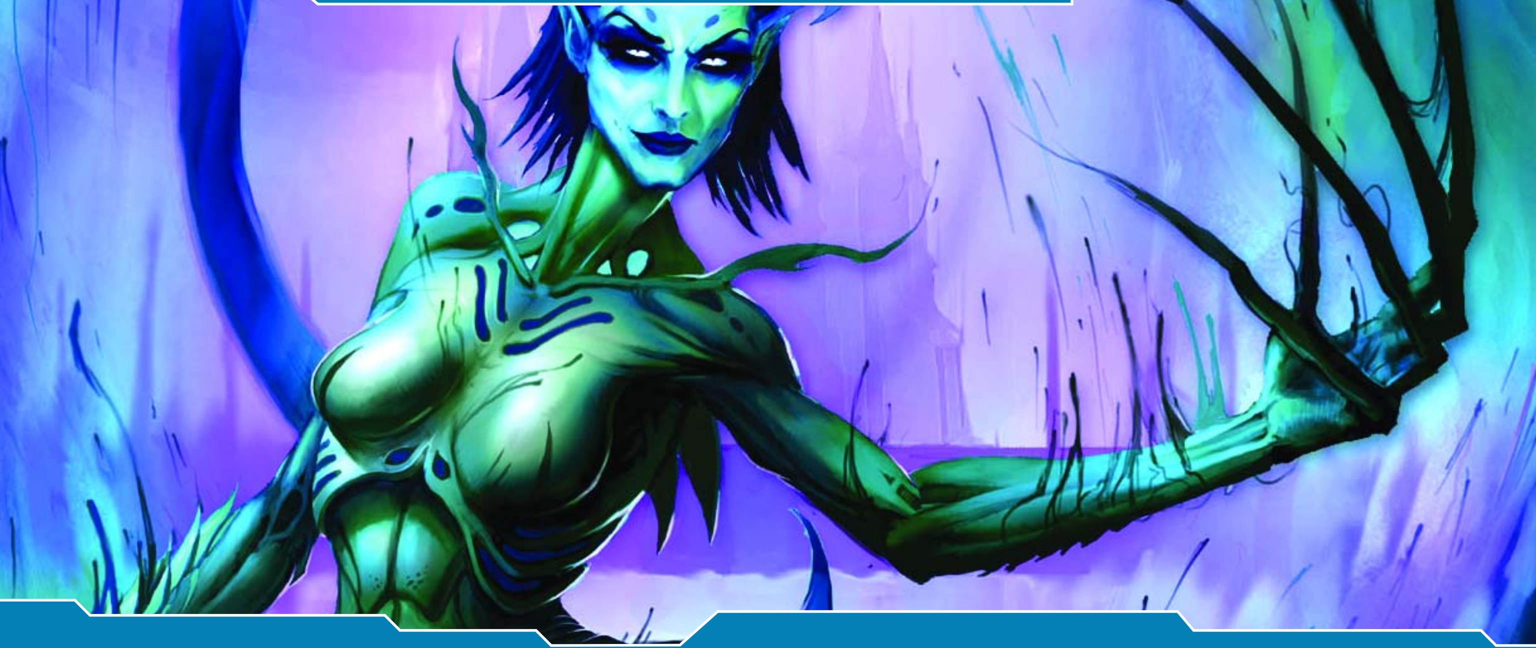
P3 500, 64MB RAM, 16MB-os videokártya, 880 MB HDD

ARENA

FIFA 2003....................................89%
World Cup 2002 ....74%
FIFA 2002....................................68%

THE TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL

Fejlesztő: Troika Games **Kiadó:** Atari **Web:** www.greyhawkgame.com



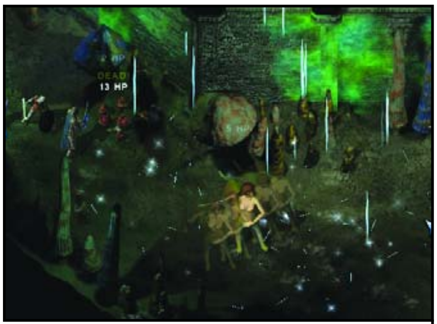
Miközben egyre inkább látszik, hogy a MMORPG-biznisz nagy lufi (lásd az e havi Gondolatébresztőt), az egyszemélyes szerepjátékok diadalmenete töretlen. A Baldur's Gate óta reneszánszát éli a műfaj, egymást érik a minőségi RPG-k, D&D-től Vampire-ig minden népszerűbb rendszert és környezetet feldolgoztak már (legutóbb ugyebár a Star Warst a Knights of the Old Republicban). Természetesen a karácsonyi piacra is jut néhány nagy név, itt van mindjárt a Troika Games által fejlesztett, hosszú nevű The Temple of Elemental Evil, amely minden idők egyik leghíresebb szerepjáték-modulját dolgozza fel.

Régi modulosok. A monumentális kalandot még a Dungeons & Dragons első kiadásához készítette másodmagával Gary Gygax, a D&D rendszer atyja. Az RPG-s berkekben ma már antik ritkaságnak számító modul (melynek hírhedtsége talán csak a Greyhawk Ruins-éhez és a Dragon Mountains-éhez mérhető) a szerepjáték-rendszer legelső világán, Greyhawkon játszódott, és – micsoda meglepetés – a karaktereknek az elementális gonosz földi megtestesülését kellett benne szecskává aprítaniuk. A számítógép-konverzió hűen követi a papíralapú kaland történetét, mégis több annál. A fejlesztők egyrészt rengeteg apró, az eredetiben nem szereplő mellékküldetéssel (ebből van vagy 50 darab), feladvánnyal és véletlenszerű találkozással növelték a játékidőt (40 feletti óraszámra számíthatunk), másrészt – mivel a program bármilyen jellemű csapatot enged indítani –, rengeteg különböző befejezést tettek lehetővé. (Izgalommal várom, hogy gonosz partim vajon csatlakozhat-e a démonúrnő Zuggtmoy-hoz a játék végén…) A legnagyobb változás azonban a játékrendszert érintette: az elavult első kiadású szabályokat természetesen nem lehetett már használni, ezért a legkorszerűbb verziót, a D&D 3.5 revised editiont tették a játék alá – és ezzel a The Temple of Elemental Evil lett az első olyan számítógépes RPG, amely ezt a friss rendszert veszi alapul. A készítők néhány apróságban változtattak csak a szabályokon, a könnyebb kezelhetőség érdekében: például lehet fegyverrel a kézben varázsolni, és néhány varázstárgyat nem kell aktiválni, hogy kifejtse hatását. A szerepjáték-rajongóknak már ismerős lehet a fejlesztő Troika Games neve: ez a cég debütált a viszonylag jó kritikákat kapott Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura-val, néhány kulcsemberük pedig korábban a Fallout-sorozaton dolgozott. Kellő tapasztalattal és körültekintéssel álltak tehát a klasszikus mese feldolgozásához, és gondosságuk meg is látszik a játék hangulati elemein – sajnos, a technikai hátteren már nem.

D&D 3.x gyorstalpaló. A The Temple of Elemental Evil minden porcikájáról süt, hogy a hiteles D&D-atmoszféra megteremtése volt a fő játéktervezői elv. Ennek köszönhetően a játék eleinte nehézkes lesz azoknak, akik csak most ismerkednek a három és feles verziójú D&D-vel, a tapasztalt játékosok viszont sikongatnak majd a gyönyörűségtől. Szinte a teljes Player's Handbookot megtaláljuk a programban: az autentikus szabályrendszerrel már – az Icewind Dale 2-höz és a Neverwinter Nights-hoz hasonlóan részletes – karaktergeneráláskor szembesülünk. A hat alaptulajdonságot – erő, ügyesség, egészség, bölcsesség, intelligencia, karizma – gondolom senkinek nem kell bemutatni (ezek viszonylag fix pontnak tekinthetők a különböző D&D-verziókban), viszont a „DM, ezt az 1-est hadd dobjam újra” típusú kockadobási metódusokat el lehet felejteni. Vagy ma-

Ügyesen becélozzuk a rusnya bugbear-hordát…

…és már ugrik is a tűzgolyó közéjük!



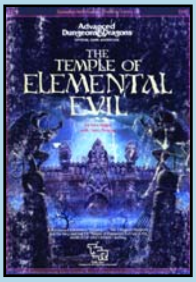
Az aktmodell-ötösiker elég meglepő ellenfél

gunk osztunk szét 25 pontot alapban 8-as tulajdonságaink között egy súlyozott osztási rendszerben, vagy megbarátkozunk a program által kidobott kockaértékekkel. Ez utóbbit javaslom, mivel a játék táposcsirke-módszer szerint dob (négyszer a hatoldalúval, a legkisebb dobást elveti, és azokat a dobássorozatokat rögtön figyelmen kívül hagyja, amelyekben nincs 13-asnál nagyobb érték) – két-három újradobatás után biztosan találunk hat megfelelő számot. Ezután a szokásos paraméterek (nem, magasság, hajszín, stb.) mellett választanunk kell a D&D 3.x hétféle faja (ember, elf, félelf, törpe, gnóm, félork, félszerzet) és tizenegyféle kasztja (barbár, bárd, pap, druida, harcos, szerzetes, lovag, vándor, kalandor, mágus, varázsló) közül, majd jellemet és vallást kell aggatnunk a karakterre. Ezután következnek a speciális faji/kaszti előnyök (például a vándor választhat egy spéci ellenfél-fajtát, amire „szakosodhat"), és a 3.5-ös verziószámú D&D teljes képesség- és jártasságrendszere, amelyeket korrekten kezel a játék. A képességeket szűkmarkúan méri a szisztéma, viszont ezek között találjuk a nagyobb tápokat (mentődobás-, harci érték-növelések, varázslat-erősítések és hasonlók), míg a jártasságok nagy részét bárki megtanulhatja, vagy már alapból tudhatja (hallgatózás, úszás, stb.), csak az elköltött pontok tesznek különbséget két karakter jártasságbeli tudása között (a rendszert tovább árnyalja, hogy minden kasztnak megvannak a maga cél-jártasságai, amelyeket jobban és könnyebben tápolhat). Végül, ha mágiahasználó kasztot indítottunk, ki kell jelölnünk a karakter varázslatait, és esetleg azt az iskolát/papi szférát, amire specializálódik, majd portré- és hangválasztás után máris megjelenik karakterünk a kalandra felbérelhető rosszarcúak listájában. Megismételjük a fenti folyamatot még négyszer (vagy egyszerűen csak választunk ötöt a játék által felkínált előre generált karakterek közül), és mindjárt töltődik a kezdőküldetés...

Régi idők kalandja

Majdnem 20 év telt el azóta, hogy a legendás D&D-modul az akkor még létező TSR gondozásában megjelent; 1985-ben érte meg első kiadását. A kiadvány addig még nem tapasztalt részletességben és terjedelemben, 146 oldalon, több tucat térképpel és statisztikával támogatva mesélte el a Greyhawk-világ egyik legnagyobb kalandját.

A sztori „úgy kezdődött, mint egy átlagos meló": a Hommlet falucska környékén garázdálkodó banditák levadászása volt az első megbízás. Persze ezzel a küldetéssel még nem értek véget a karakterek megpróbáltatásai, sőt, egyre nagyobb kulimászba keveredtek. Szörny-hegyeken és igazi „old school dungeon"-ökön átverekedve magukat a játékosok felfedezhettek egy elfeledett, valaha a Nyolcak Köre nevű varázsló-brigád által legyőzött, ám azóta újra erőre kapott kultuszt. Miközben eljutottak a kultusz vezető démonnőhöz, felbukkant a gonosz félisten, Iuz és jó ellenlábasa, St. Cuthbert is. A mágiában gazdag finálé után ismét nyugta lehetett a környéknek, amíg a TSR meg nem jelentette a Return to the Temple of Elemental Evil...



A modulban szereplő karakterek és lények természetesen helyet kaptak a játékban, sőt, a készítők a térképeket és az eredeti illusztrációkat is feldolgozták, így a papíralapú modul egyfajta végigjátszásként is felfogható. Nulb városka, a részeges Elmo koma, Screng Néne gyógyfüvei mind megtalálhatók a PC-s verzióban. A klasszikus mesét egyébként a D&D jelenlegi jogtulajdonosa, a Wizards of the Coast is újra kiadta regény formában.

Templomosok, előre! ...Amely kezdőküldetés jellemenként máris különbözik. Hancuval és Chrisszel megegyeztünk, hogy más-más beállítottságú partival nyomulunk, és azt tapasztaltuk, hogy amíg a cselekmény fősodra mindenkinél megegyezik, addig a sallangok teljesen jellemfüggőek. Így például Hancu jó partijának két elrabolt elf nemes megtalálása volt az első feladat, az én gonosz csapatom viszont egy felégett falu túlélőinek lemészárlásával indított. A különböző kasztok és fajok kombinációi és a menet közben felszedhető körülbelül 20 különböző NPC (akikkel 8 fősre nö-

Na essünk neki a mai nap százhetvenkilencedik Ice Stormjának, hátha végre szintet lépünk!

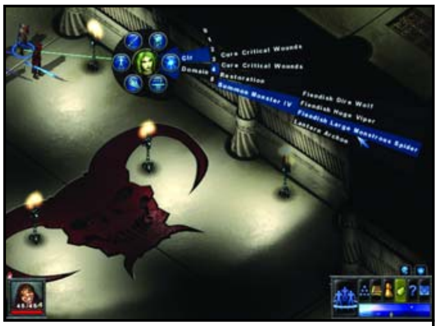
velhetjük a csapatlétszámot, és akik elég önálló jellemek ahhoz, hogy szívbaj nélkül eladják, amit a hátizsákjukba rakunk, és ők feleslegesnek ítélnek...) már magukban hordoznak némi „replay value”-t, de a jellemek (szám szerint kilenc darab) kezelésével motivációt is kapunk az újrajátszáshoz. Igaz, egyszer is elég lesz végigvinni a kalandot (főként gonosz karakterekkel, akikre nemcsak a Monsta’ Zolee-k támadnak, hanem sokszor a jófiúk is), a játék ugyanis nem könnyű. Gyengébb karaktereink hamar kidőlhetnek (vagy akár meg is halhatnak) egy-egy ellenfél D&D-szabályok szerint bevitt kritikus ütésétől. Gyógyításaink hamar elfogynak majd, pihenni, varázslatokat memorizálni pedig nem lehet akárhol, csak erre kijelölt helyeken, ahol gyakran félbeszakítja a szunyát egy-egy véletlenszerű és többnyire harcot kívánó találkozás. Ez a pihenőhelyekre való állandó visszarohangálás a játékmenet talán legkritikusabb pontja, de könnyen meg lehet szokni, ha a kihívást látjuk abban, hogy minél tovább húzzuk a lassan szintlépegető karaktereinkkel (egyébként 10. szintig lehet eljutni a játékban). A másik fájó momentum a térképezés hiányossága: bár a program remek automap-funkcióval bír, az egyes térképeket nem fűzi össze, így alkalmasint több tucatnyi térképet kell majd végigbogarásznunk, ha keresünk valamit. Ezekkel az apró negatívumokkal azonban együtt lehet élni, és egyáltalán nem zavarják meg a hamisítatlan, rég tapasztalt mélységű D&D-hangulatot. Aki pedig még ennél is profibb, igazán autentikus D&D-tapasztalatot szeretne, próbálja ki az „Iron Man” üzemmódot. Ez a menüpont igazi „életjátékot” takar, amelyben a karakterek értékeit nem lehet újradobni, és kalandozás közbeni mentés sem lehetséges (csak kilépéskor mentődik el az állás, és a visszatöltésnél azonnal törlődik is). A The Temple of Elemental Evil a D&D 3.5 körökre osztott, már-már külön stratégiai játéknak is beillő harcrendszerét követi, ezért helyenként igen kemény csatákat vonultat fel (például csatlósaikkal együtt támadó főszörnyeket), így ez az opció elsősorban mazochistáknak és őrülteknek javallott. Egy azonban biztos normál és Iron Man-üzemmód esetében is: ha már elkezdtük a játékot, nehezen fogjuk tudni abbahagyni. Megelevenednek a régi modul helyszínei és szereplői, támadnak a gnollok, trollok, hegyi óriások, járkáló gombák, rettenetes zselatinkockák és egyéb szörnyek (több mint 100 különböző ellenfél, amelyek kinézetét a készítők roppant szerencsésen úgy tervezték meg, hogy egyfajta átmenetet képezzenek az eredeti és a legfrissebb szörnylexikon ábrái között), gyűlnek a küldetések és a trófeák – a The Temple of Elemental Evil ízig-vérig fantasy szerepjáték.

Szemre jó. A remek hangulathoz természetesen a kivitelezés is hozzájárul (bár az élmény e szempontból nem közelíti meg a Neverwinter Nights-ot). Izometrikus megjelenítésű, gyönyörűen megrajzolt háttereken bóklászhatunk animált tereptárgyak között, váltakozó napszakokban.
A szépen modellezett 3D karakterek (akik mindig olyan ruhában és fegyverrel mászkálnak, amilyet rájuk aggatunk), a prímán animált szörnyek és effektekben gazdag varázslatok (összesen több mint

MIRE JÓ A KAZAA?

Érdekes, eddig még nemigen tapasztalt alternatív módját választotta az Atari a The Temple of Elemental Evil terjesztésének: Kazaa-n keresztül ingyen le lehet tölteni a teljes játékot, amely 6 órányi kipróbálás után használhatatlanná válik, hacsak a játékos nem tölti le hozzá 50 dollárért az ezt a védelmet kiiktató kulcsot. Ez már olyasmi, amit körülbelül másfél évvel ezelőtt, a játékpiac jövőjét boncolgató kétrészes cikksorozatunkban megjövendöltünk: a kishalak mintájára a monstre kiadók is kezdenek rákapni a teljesen online terjesztésre. A vásárlónak ez jó, hiszen egyrészt nem kell elcaplatnia a boltba, másrészt kipróbálhatja a teljes játékot, mielőtt megvenné. A kiadó dolga is egyszerűbb, elvégre a letöltött termékeket nem kell CD-n, dobozban, raktáron tartania, és nyilvánvaló, hogy rengeteg pénzt is spórol: nem viszi el a bevétel felét a kisker, a nagyker és egyéb csapások árrése. Hogy miért ódzkodtak idáig mégis ettől a terjesztési formától a nagy kiadók, arra általában a kalózkodás emlegetése a válasz. Kíváncsian várjuk, hogy milyen tapasztalatokkal szolgál majd az Atarinak ez a próbálkozás, mindenesetre dicséretes a bátorságuk. Bár talán nem vállaltak túl nagy kockázatot – megkérdeztünk egy magyar forgalmazásban jártas szakembert, aki magánvéleményében csak ennyit mondott: „Nagyjából ez lesz a jövő. Talán nem is olyan távoli jövő...” (Bővebb infók innen: http://desktop.kazaa.com/us/games/temple_of_evil.htm)

A tűz létsíkján forró fogadtatásban részesülünk



Jó, hogy nagy felbontásban játszunk: kifér a menü

Hm. Azt hittem, ezeket már két oldallal ezelőtt porrá égettük...

Készül a greyhawki gombapörkölt: Zuggtmoy-t (a démonológiában a gombák úrnője) megpirítjuk Fireballon

A padlólapokat egy Füles-képrejtvény ihlette

100 különböző fajta) pedig a viszonylag kopárabb, élettelen templombelsőkben is megadják a szemnek, ami jár. Sajnálatos módon mindezt a szépséget 800*600-as felbontásra ajánlatos korlátozni, ugyanis a felszedhető tárgyak igen aprók, és az azokat megmutató 'Tab' funkció sem mindig működik. Ezen kívül, mivel a falak nem válnak áttetszővé, ha mögéjük megyünk (ezt azért illett volna lekezelni az engine-ben), ebben a felbontásban tudunk leginkább „vakon" harcolni és hullát rabolni. Az atmoszféra megteremtéséhez a remek hangok (szörnyek ordításai, kardcsörgés, számszeríj pendülése, stb.) is hozzáteszik a magukét, a zene azonban nem elég változatos ahhoz, hogy dicsérni lehessen – bár lehet, hogy akadnak olyanok, akiknek éppen ezek a háttérben maradó, semmilyen track-ek jönnek majd be.

A kezelés is biztosan megosztja majd a nagyérdeműt: a Neverwinter Nights megoldásához hasonló kezelőfelületet lehet imádni vagy utálni: alig takarja el valami a játékteret, viszont jobb klikkre megjelenik egy köralapú karakterérzékeny menü, ahol az összes lényeges cselekvést – sétát, harci tetteket, jártasság- és képességhasználatot, varázslást – végrehajthatjuk. Miután megszoktam, én nagyszerűen elvoltam vele, főleg miután a magától értetődő funkcióhoz (például a csapdakereséshez) gyorsbillentyűt is sikerült rendelni. Az irányítással tehát nem lenne gond... ha nem lennének a bugok.

A rettenthetetlen törpe harcos karakter nevét nem áruljuk el, mert a Chris meg fog sértődni.

Game of Elemental Bugs. A végére hagytam a feketelevest: elképesztő mennyiségű programhiba található a játékban. De komolyan: döbbenetesen sok. A Temple of Elemental Evil méltán fog egy listára kerülni a Fallout 2-vel, a Gothickal, a Black & White-tal és a többi olyan játékkal, amelyeket csak patch-csel lehet élvezni, vagy akár végigjátszani.

A buglista nagyon hosszú, ezért csak a legdurvábbakat említem, mert az, hogy nem optimalizálják rendesen a programot, és az maximális részletezettséggel, 1024 x 768-ban hajlamos 2.4-es procin ATi 9700 Pro és 512 mega RAM mellett szaggatni, már csak vállrándításra érdemes. Mindenekelőtt, rettenetesen rossz az útkeresés és egyáltalán: a karakterek mozgatása. Hiába vannak egy csapatba kijelölve, hajlamosak szétszéledni, tereptárgyakba ragadni, vagy kerülő úton eljutni a kijelölt helyre. Néha egyesek sztrájkba lépnek, és csak ketten vagy hárman indulnak meg – ez különösen olyankor kellemetlen, ha éppen szörnybe botlanak. Aztán, ha már szörnyeknél tartunk: tele van AI-bugokkal a játék, az a leggyakoribb eset, amikor ellenfelünk sztoikus nyugalommal tűri, hogy levesaprólékká konvertáljuk a mellette álló társát, vagy akár őt magát. A kezelőfelület is be-beragad, nem kezeli rendesen, ha egyik karakterről a másikra váltunk, és hajlamos arra, hogy egy kattintást kettőnek észleljen. Egyes gépeken karaktergeneráláskor is furcsa dolgok tapasztalhatók: beragadnak a csúszkák, ezért nem lehet rendesen szétosztani például a jártasság-pontokat. Mások arra panaszkodnak, hogy a játéktér görgetése kezelhetetlen.

A logikai buktákat (hogyan történhet véletlenszerű találkozás szörnyekkel négy zárt fal között?) már nem is említem. Ugyan a játék még csak Amerikában jelent meg, és állítólag az európai premierre (az újság megjelenésekor már túl vagyunk rajta) a felpatchelt verziót csomagolják a dobozokba, el nem tudom képzelni, hogy mindezt a szörnyűséget ki tudják javítani bő egy hónap alatt.

Patch-ek nélkül soha. Tulajdonképpen egyedül a bugok miatt szerepel le a játék. Mert az első benyomások a kisebb játékmeneti kényelmetlenségek ellenére igen kedvezőek (Hancuval előzetesen 90% fölötti értéket szavaztunk meg neki, és nem csoda, hogy a lipcsei Games Convention-ön is a show RPG-je lett) Ennek ellenére ajánlom minden RPG-fannak, de csakis a patchek bevárása után. A készítők elképesztő mennyiségű munkával tényleg nagyszerűen gépre vitték a modult és a szabályokat (jóformán meg lehet tanulni a játékból a 3.5-ös D&D-t), és megteremtették a régen érzett Greyhawk-hangulatot – de jelenlegi formájában a játék legalább annyi bosszúság forrása, mint amennyi örömé. Kár érte, mert a karácsonyi piac favoritja lehetett volna. Tartok azonban attól, hogy egy jól működő Neverwinter Nights: Hordes of the Underdarkot – már ha tényleg megjelenik november végén – inkább előnyben részesítenek majd a szerepjáték-rajongók. A Troika pedig majd talán szerencsésebb lesz a Greyhawk Ruins-szal – a hírek szerint az lesz a következő modul-átültetésük.

Stöki

79%

grafika	22/25
zene/hang	12/15
játékélmény	30/40
kategórián belül	11/15
összhatás	4/5

DVD MELLÉKLET

[csalás] [háttérkép] javítás demo

PRO: Igazi Greyhawk-hangulat, Kidolgozott, D&D-hű játékrendszer, Szép grafika

KONTRA: Bugok, bugok, bugok

MINIMUM GÉPIGÉNY

PIII 700 MHz, 128 MB RAM, 1.2 G HDD

ARENA

Icewind Dale 2	83%
Neverwinter Nights	90%
Baldur's Gate 2	93%

NHL 2004

Fejlesztő: EA Canada **Kiadó:** Electronic Arts **Web:** www.easports.com

Azt hiszem hosszas bevezető nem is szükséges az aktuális EA Sports-játékok elé, hiszen már legalább tíz esztendeje, minden ősszel megjelenik az ismerős logó milliónyi monitoron – így hát mindenki megszokhatta őket. Az NHL-sorozat egyike a legrégebbieknek és legnépszerűbbeknek, annak ellenére, hogy a széria darabjainak színvonala igen hullámzó. A 2001-es verzió volt talán a mélypont, de egy évre rá sikerült a legtöbb problémát megoldani. Tavaly túl sok újdonságot nem kaptunk, főként a részleteken csiszoltak.

A régi-új játék. A program elindítása után ugyanolyan csalódásban lesz részünk, mint tavaly – intró ugyanis nincs, csak különféle híres hokisok (akiket tényleg csak a legmegszállottabbak fognak felismerni arcról) néznek be a kamerába, és nyögik be az EA Sports szlogenjét. Értem én, hogy ez lelkesítheti azt, akinek éppen kedvenc gólvágója mosolyog, de szerintem még ők is jobban örültek volna egy igazi, akciódús klipnek gólokkal, verekedésekkel és egyéb látványos megmozdulásokkal.

Ez után ki kell választani kedvenc csapatunkat, ez mindössze a menü hátterét befolyásolja – ekkor gyanakodni kezdtem, hogy esetleg idén csak ilyen értelmetlen „fejlesztéseket" kapunk. Ez szerencsére azért nem jött be, hiszen a 2004-es kiadás két igen fontos újítást is tartalmaz – lehet, hogy ez kevésnek tűnik, de figyelembe kell venni, hogy ezek jócskán átalakítják a játékmenetet.

Egy kis lökdösődés hamar eldurvulhat...

Dinasztiát alapítunk. A legfontosabb újítás vitathatatlanul a Dynasty-mód, amelyet szinte változtatás nélkül vettek át a Madden NFL-sorozatból. Ebben egy edző szerepét vehetjük át (a rendelkezésre álló arcok ritka antipatikus figurák, nem tudom, hogy hogyan sikerült így összeválogatni őket...), és választott csapatunkat akár húsz éven át is kommandírozhatjuk. Ilyen persze volt tavaly is, de ezúttal sokkal nagyobb befolyásunk van a klub életére, mint eddig bármikor. Ha akarjuk, akkor nem muszáj a már létező csapatok közül választani, kreálhatunk magunknak egy egész új klubot, saját logóval, kedvünk szerint színezett nézőtéri székekkel, de még a szurkolóink harci énekét is kiválaszthatjuk. Sajnos a város nevét nem adhatjuk meg szabadon, csak az előre letároltak közül válogathatunk, így például a Felsőtomaji Birkák egyelőre nem szerepelhetnek az NHL-ben. Pozitívum viszont, hogy egy hasonlóan sok lehetőséget kínáló menü áll rendelkezésre, ahol kedvünkre gyárthatunk játékosokat, akiket aztán importálhatunk is saját csapatunkba.

Edzőként rengeteg dolgunk lesz, azon feladatokon kívül is, amelyekkel már a korábbi részekben is találkozhattunk: olyan dolgok, mint az újoncok felvétele, vagy a taktikák kidolgozása eztán is a mi vállunkat nyomja. Ezen felül azonban törődnünk kell a pénzügyekkel is, a jegyárak megállapításával, illetve játékosaink fizetésének módosításával. Bár túl mélyen nincs kidolgozva ez a rész, olyan evidenciákat azért kezel a gép, hogy ha sokszor nyerünk, akkor a szurkolók többet is kipengetnek a jegyért, mintha csak szökőévenként nyernénk egy-egy

...és hamar boxmeccsen találhatjuk magunkat

meccset. Különösen igaz ez a rájátszásra, ha ott jól szerepelünk, akkor dől a pénz, a klub tulajdonosai a keblükre ölelnek, és irodánkat díszítő tárgyakkal ajándékoznak meg minket. A TV-társaságok minden idény elején jönnek kicsengetni a közvetítésekért járó pénzt, természetesen annak függvényében, hogy miként szerepeltünk az elmúlt évben.

Egy másik fontos dolog játékosaink pátyolgatása lesz, a meccsek közti napokon ugyanis edzésekre küldhetjük őket. Ezeknek három típusa lehet, melyek eltérő módon befolyásolják játékosaink statisztikáit. A rövid edzés növeli a kitartásukat, de tulajdonságaik csökkennek, míg az egész napos kínzás hatására némi morálvesztés és kifáradás mellett ugyanezen tulajdonságok fejlődnek. A középút a leghatásosabb, ilyenkor semmilyen negatív módosítót nem kell elszenvednünk, viszont eggyel nő mindenkinek az összes statisztikája. Persze az is megoldás, hogy szabadnapot adunk legényeinknek, ilyenkor ugyanis feltöltődhetnek: kitartásuk és moráljuk is nagymértékben javul. Aki nem akar ezzel törődni, azt nem is piszkálja ilyesmivel a játék, ugyanis alapból is felkínál egy edzéstervet – aki akarja, az megváltoztatja, aki nem, az pedig érvényben hagyhatja. A morál nagyon fontos, ugyanis ha ez lecsökken – mert mondjuk fontos mecscseket veszítettünk el, vagy ha játékosaink nem játszhattak annyit, amennyit akartak –, akkor az általuk nyújtott teljesítmény ezzel együtt süllyed sosem látott mélységekbe.

És végül, nekünk kell foglalkozni a csapat anyagi javaival is. Egyrészt az alkalmazottakat nekünk kell felvenni, másrészt pedig a kisegítő létesítményeket is menedzselnünk kell. Mindkét kategóriában öt-öt helyre koncentrálhatunk, és mindent tíz szinten keresztül növelhetünk tapasztalati pontjainkból. Mivel egy győzelem a bajnokságban mindössze két pontot ér, és egy szint növeléséhez százra van ezekből szükség, elég sokáig tart, amíg legalább közepesre fejlesztjük a fontosabbakat – persze egy húsz éves karrier alatt lesz erre idő. Szerintem a legfontosabb az alkalmazottak közül a marketinges (minden szint 4%-kal növeli a meccsekre látogatók számát), a többiekre tényleg csak akkor van szükség, ha a húsz idényt végig akarjuk vinni. Itt egyébként felvehetünk figyelőket (ők a fiatalokat kémlelik), orvoso-

Az akció-kamera látványos, de használhatatlan

A replay funkcióval remek képeket készíthetünk

kat (a sérültek gyorsabban épülnek fel), edzőket (az újoncok hamar bontakoztatják ki tehetségüket), illetve jogászokat (ők lealkudják a játékosok fizetését). A létesítmények közül mindegyik hasznos, ezek játékosaink morálját, kitartását, illetve képességeit növelik – én főként az utóbbira raktam pontjaimat.

Kézügyesség szükséges. A Dynasty-mód mellett a teljesen átalakított irányítás az, amit nem hagyhatunk említetlenül. Az élvezhető játékhoz mindenképpen egy kontrollerre lesz szükség, billentyűzeten a bonyolultabb mozdulatokat képtelenség megtanulni és előadni. A jobb analóg kar használatát mindenképpen el kell sajátítanunk, ez mindennek a kulcsa. Ha nálunk van a korong, akkor ezzel cselezünk, ha nincs, akkor pedig ennek segítségével ütjük le ellenfeleinket. Ez nagyszerűen használható, könnyedén átverhetjük a kapusokat, illetve letarolhatjuk az összes támadót. Ezúttal külön gomb szolgál az ellenfél palánkhoz szorítására – míg ő ott vergődik, addig elhozhatjuk valaki mással a korongot. Ha van a kontrollerünkön a két kar mellett egy digitális iránypad is, az sem fog pihenni, ezzel adhatjuk ki a taktikai parancsokat, amelyek a betömörült védekezéstől az ész nélküli támadásig terjednek. Ezeket célszerű sűrűn használni, komoly előnyre lehet szert tenni akkor, ha például az ellenfél cseréjénél küldünk előre mindenkit. Emellett egy külön módosító gombbal hozhatjuk elő a becsapós mozdulatokat, mint amilyen pl. a lövőcsel. Eddig a verekedések borzalmasan gyengén voltak megvalósítva, most megpróbáltak javítani rajtuk. Kétféle támadást ereszthetünk meg, amelyekhez kétféle védekezés társul. Látványnak szép, azonban taktikázni nem nagyon lehet – talán majd jövőre. Az viszont tetszett, hogy ezúttal csak akkor bocsátkozunk harcba, amikor akarunk; ha felvillan a Fight felirat, akkor kell megnyomnunk az erre rendszeresített gombot, ha ezt nem tesszük, akkor nem fogunk bunyózni. Mindent összevetve jól kitalálták az új dolgokat, de ezúttal sokkal több idő – és, mint mondtam, egy jó gamepad – szükséges a profi kezelés elsajátításához.

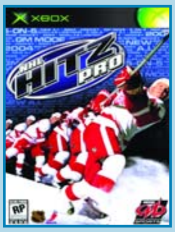
A fenti két dolog mellett csak minimális változásokat találunk: hajszálnyival jobb grafika, „megháromdésedett” közönség, továbbfejlesztett animációk (különösen a bodicsekek terén használták ki a mo-cap lehetőségeit, rengeteg különféle ütközést láthatunk), három európai liga és egy alig-alig fejlesztett kommentár említhető. Különösen ez utóbbi zavaró, már négy-öt meccs után is ismétli magát, ráadásul hajlamos rendesen elkésni az akciókról. Néhol meg teljes marhaságokat beszélnek, gólzáporos meccsen dicsérik a kapust, dominált meccsről beszélnek, amikor csak egy öngóllal nyertem 1:0-ra, és néhol még a neveket is eltévesztik! A zenék keményebbek, mint tavaly, ami engem cseppet sem zavart; mindenesetre az előadók közül csak a Deftones és az Alien Ant Farm neve volt ismerős. A korong még élethűbben mozog, mint tavaly, legalábbis látszólag. Ha sűrűn nézegetjük az ismétléseket, hamar kiderül azonban, hogy sokszor születik gól úgy, hogy a gumi áthalad a védők karján, vagy a kapus ütőjén. A kapusok egyébként egész könnyen becsaphatóak, az igazi bajt a védők jelentik, akik összetömörülve a kapuk előtt rengeteg lövés blokkolnak. A gólszerzéshez nekem ezúttal a kapáslövés jött be: elhúzunk a kapuig valamelyik oldalon, majd visszapasszolunk a középen érkező csatárnak – ebből az esetek nagy részében gól születik. Az E3-on a fejlesztők mesélték, hogy a játékot úgy tervezték meg, hogy végig izgalmas maradjon. Nem tudom, hogy ennek köszönhető-e, vagy mindössze véletlen, de az utolsó percekben észrevehetően sokkal több gól esik, mint a harmad többi részében (egyszer 3:2-re vezettem másfél perccel lefújás előtt, és 5:5 lett a végeredmény).

Mindent bele! Jó próbálkozás az NHL 2004, ehhez kétség sem fér, tényleg látszik, hogy dolgoztak rajta. Azonban ez még mindig nem elég ahhoz, hogy lelkendezzek, főleg nem akkor, ha az idei FIFA-val hasonlítom össze. Ott tisztán látszik, hogy az volt a cél – és ezt nagyrészt sikerült is elérni–, hogy a játék képe minél inkább hasonlítson az igazi meccsekére. Itt viszont ennek nyomát sem látjuk, sok gól lehetetlen szögekből, vagy a fizika gyengeségei miatt születik meg, és ez rendkívül zavaró. Mert hiába lehet az utolsó szőrszálig megtervezni egy játékost, vagy Sims-szerűen kidekorálni az irodánkat, ha magát a játékot nem élvezzük. Mindehhez még az is járul, hogy ha többen játszunk ugyanabban a csapatban (a nem végleges verzióm miatt az online játék nem volt elérhető, de a beszámolók szerint Európából meglehetősen gyengén muzsikál), akkor a passzolási rendszer megőrül, és gyakran az istennek sem tudunk átváltani a kívánt játékosra. Remélem, ez nem megy így tovább, hogy egyik évben ez, másik évben meg az a sorozat kapja a nagyobb figyelmet – az EA pont elég nagy cég hozzá, hogy a megfelelő embereket alkalmazza és a szükséges pénzt elköltse, hogy minden sorozatuk egyenletesen fejlődjön.

A rajongók persze ezeket a változtatásokat is nagyra fogják értékelni, de egy átlagos játékosnak nem biztos, hogy elég lesz ennyi. Persze – és ez az EA hatalmas mázlija – PC-n nincs alternatíva, aki szereti a jégkorongot, annak ezt kell megvennie.

HOKIHÁBORÚ KONZOLON

Noha PC-n egyeduralkodó az Electronic Arts jégkorong-szimulátora, konzolon sokkal nagyobb birkózás megy a trónért. Eladásokban a korlátlan marketinglehetőségeknek és a hagyományoknak köszönhetően magasan az EA vezet, de a többiek is fel tudnak mutatni többszázezres eladásokat. A legnagyobb riválís a Sega által kiadott ESPN Hockey 2004, amely sokkal komolyabb szimulátor, mint a kicsit játéktermi NHL 2004. Tökéletes korongfizikájával, mindent felülmúló kommentárjával, és az ESPN sportcsatorna külső jegyeinek átvételével minket nagyon meggyőzött – aki teheti, próbálja ki! A Midway pont az ellenkező oldalról támadja az EA-t, az NHL Hitz Pro színtiszta akció – hatalmas verekedésekkel, bíró nélkül, szilánkokra törő palánkkal és a sebességtől meggyulladó korongokkal. Őrült móka, de aki valami komolyra vágyik, az kerülje el.



Harmadik versenyzőnk egy új sorozat első képviselője, és mivel még nem jelent meg, ezért csak az ígéreteket tudjuk továbbadni a Microsoft NHL Rivals 2004-éről. Ez a játék az online viadalokra koncentrál, rengeteg bajnokság indul majd az Xbox Live hálózaton keresztül, igazi pénzdíjakkal. Megemlíthető még a Sony NHL FaceOff sorozata is, amelyet hat évnyi vergődés után idén szüntettek be – nem véletlenül, borzasztóan rosszak voltak.

Grath

84%

grafika	21/25
zene/hang	12/15
játékélmény	33/40
kategórián belül	15/15
összhatás	3/5

DVD MELLÉKLET
csalás [háttérkép] javítás [demo]

PRO: Jó lett a Dynasty-mód, a megfelelő kontrollerrel pazarul lehet irányítani
KONTRA: Mintha kiemelt figyelmet idén csak a FIFA kapott volna...

MINIMUM GÉPIGÉNY
P3-700, 128MB RAM, 32MB-os videokártya, 820 MB HDD

ARENA

NHL 2003	81%
NHL 2002	77%
NHL 2001	75%

© 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Official FIFA licensed product. The FIFA Logo © 1977 FIFA TM. Manufactured under license by Electronic Arts Inc. Player names and likenesses used under license from The International Federation of Professional Footballers "(FIFPro)", national teams, clubs, and/or leagues. All sponsored products, company names, brand names and logos are the property of their respective owners. All other trademarks are the property of their respective owners. EA SPORTS™ is an Electronic Arts™ brand.

FIFA

A játékot már ismered. Most írd át a szabályokat!

Reflektorfényben: Áttekintés a labda nélkül. Most teljesen újszerűen láthatod a játékot. A pálya minden pontján, bármely játékost irányíthatod. Nem csak a labdabirtoklót. Passzolj a levegőbe, és várd ki a reakcióikat. Válaszd ki a játékost, aki a legtökéletesebb pozícióba fut, és add neki a gyönyörű labdát – ezzel keményen megizzasztva az ellenfelet.

Reflektorfényben: Futás a labda nélkül. A legnagyobb játékosok tudják: az, hogy mit teszel a meccs alatt a labda nélkül, legalább olyan fontos, mint a labda birtoklásakor. Hajts végre megtévesztő előretöréseket, mozgasd ki a védőket pozícióikból. Így mikor a labda ténylegesen hozzád kerül, a legkiválóbb helyzetben lehetsz.

Reflektorfényben: Passz fogadás a labda nélkül. Hódítsd meg a teret, majd védd meg. Az Off The Ball™ Control (Labda nélküli irányítás) azt jelenti, a pálya minden négyzetcentiéért megküzdhetsz. Erre szükség is lesz, hiszen uralnod kell a pályát a leadott labdák fogadásához...

EA SPORTS FIFA FOOTBALL 2004

EA SPORTS

It's in the game.™

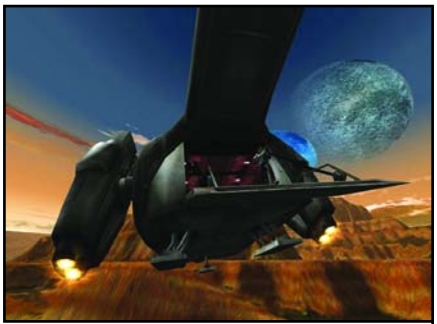
www.fifafootball2004.ea.com

CHROME

Fejlesztő: Techland **Kiadó:** Take 2 **Web:** www.chromethegame.com

Ha first person shooter, akkor zárt terek – pár évvel ezelőttig szigorúan így nézett ki egy sci-fi játék alapkoncepciója, alternatíva a hardver fejletlensége folytán nagyon fel sem merült. Ám 2001 végén megjelent a Halo Xboxra, s onnantól kezdve a folyton hepciáskodó közönség azonnal rákezdett a rigmusra: kültéri helyszínek adják a térhatást, a korábban csak "festett" horizontot elérhető dombok, völgyek töltsék be, és mindenekelőtt valóban élő világ legyen az az élővilág.

A Halo által kitaposott ösvényre elsők között lépett a lengyel Techland, s elszántságát bizonyítandó saját grafikus motort alkotott Chrome című akciójátékának. Már az első videókból látszott, hogy itt bizony vadregényes tájaké lesz a főszerep, gyönyörű trópusi szigetek, hófödte csúcsok, félelmetes szintkülönbségeket ígérő kanyonok és szerpentinek fognak elénk tárulni, miközben futurisztikus épületkomplexumok, antigravitációs járgányok szolgálnak minden tisztás után kontrasztul. Az ellentmondásosnak ható elképzelés – ha egy kis késéssel is, de – végül beért, a Chrome megérkezett, hogy teljesítse küldetését, és megvalósítsa az akadékoskodók álmait.



A Deák tér következik, az ajtók hátul nyílnak

A bosszú hajnala. Ügyeletes főhősünk Bolt Logan, egykori überkommandós, jelenleg az univerzum leghiggadtabb fejvadászaként po(r)tyázik a csillagközi anomáliák rengetegében. Éles ellentéte társa, Ron "Pointer" Hertz, akinek minden szavát izomszag lengi körül, s még ha Logan le is inti olykor önteltségét, kínjában akkor is orrán-száján prüszköli a tesztoszteront. Szilaj természete persze nem tűri sokáig a kéretlen kantárféket, elméjében rövidesen végleg eluralkodik a féktelen vandalizmus, hogy gátlásoktól mentesen kiiktathasson minket. A bajtárs árulását ellensúlyozandó megjelenik a színen egy szőke angyal, Carrie: innentől kezdve a kiváló technikus követi nyomon az ellen lépéseit, biztosítja a hátországot, egyszóval egyfajta hatodik érzékként kontrollálja küldetésünket.
Pedig Logan már eleve rendelkezik hatodik érzékkel, sőt mi több, rögtön eggyel többel is. Testébe a kor legfejlettebb implantjait ültette, amelyek pontosabb célzást, élesebb látást, infratartomány érzékelését, gyorsabb reflexeket, vagy biztosabb fegyvertartást tesznek lehetővé, sőt a bio-kibernetikus páncél segítségével még akár nagyobb tűzerő ellenében is bátran kiállhatunk a csatatérre. Hátrányuk azonban, hogy csak rövid ideig működnek, huzamosabb használatuk annyira megviselik a szervezetet, hogy idegrendszerünk rögvest összeomlik, átmeneti homályt bocsátva szemeinkre – együttes használatuk tehát csak kellő óvatossággal javallott.

Ha rajtunk múlik, itt nem lesz Survivor...

Szeszélyes körítés. A Chrome-nak grafika terén nincs mit szégyellnie, részletes textúrák, pompázatos effektek övezik utunkat, mégis olyan, mintha a fejlesztők a Giants pazar, de alapjában véve puritán képi világát próbálták volna megismételni, csak éppen a fejlesztés során megrekedtek egy köztes szinten, és a lényegét, a bohókás, képregényszerű látványvilágot hagyták ki belőle (jelzem, szándékosan, elvégre ez egy komolyabb hangvételű játék). Így első látásra szépséges táj terül elénk, ám mindvégig az az érzés kísért, mintha egy poligon-műteremben lépkednénk. Mesterkéltsége sajnos mind a kül-, mind a beltéri helyszínekre rányomja a bélyegét, esküszöm, a Vietcong kockadzsungelében jobban el tudtam veszni, mint ebben a plasztikrengetegben.

Pedig a Chrome a hangulatot általában nagyban meghatározó hangok terén sem rendelkezik elmaradással: az erdőben talpunk alatt tompán dobog a föld, a bozótot keresztezve sértett levelek viaskodnak egymással, a tengervíz mosta hatalmas köveken megbicsaklik a szél, és a leglehetetlenebb pillanatokban még éles hangú madarak is ránk rivallnak. Látni persze nem látjuk őket, a fauna mindössze egy-két helyi állatra (szakállas óriásgyík, bagolyképű mamutféleség, csontfejű vadkan stb.) korlátozódik, azokkal is csak elvétve találkozunk rögzített útvonalaink során.

Egysíkú fennsík. Bizony rögzített, tekintve, hogy hiába a hatalmas terület adta teljes szabadság, úticélunkig valahogy mindig olyan helyeken kell átvergődnünk, ahol jól felszerelt katonák grasszálnak. Megkerülni őket az óriási terep ellenére csak ritkán lehet, hol egy meredek hegyoszlop magasodik fölénk, hol pedig egy szakadék állja utunkat, így többnyire nem marad más hátra, mint elővenni hi-tech eszközeinket, és fogcsikorgatva

Kék az ég és zöld a fű; ebből adódik, hogy a játék nem mono-Chrome

Ez itt a játék trailere

újra és újra nekiugrani az ellennek. A mesterséges intelligencia szerencsére azért meg tud izzasztani, bár nem zseniális algoritmusainak köszönhetően, hanem az ellenfelek jól átgondolt elhelyezése következtében. Bázisaikat, táboraikat többnyire a megfelelő alakzatban és a földrajzi adottságokat kihasználva védik: dombos terepen igyekeznek magassági fölénybe kerülni, és ha nincs rá lehetőség, előretolt egységekkel szűrnek, ha esetleg az őrtornyokban lévő mesterlövészek rossz irányba pásztáznák a terepet. Majdhogynem jól szervezett bűnbanda illúzióját is keltenék, ha egy kósza sorozat hallatán legalább fedezéket keresnének, ahelyett, hogy leguggolnak a semmibe. Érdekes mód, mi tudunk kúszni a fűben, ők viszont még egy árva facsemetét sem képesek találni a rengetegben...

Ami viszont még ennél is kiábrándítóbb, az az ellenfelek haláltusája. Az organikus lét alapjait meghazudtolva esnek (nem rogynak!) össze, mi több, szerencsétlenek még a műeséshez is tehetségtelenek: egy-egy erősebb találat eredményeképpen háromszor megpördülnek a tengelyük körül, B-kategóriás akciófilmek látványosan együgyű jeleneteit felidézve, mégpedig a hangalámondásos-videokazettás korszakból.

Sajnos nem csak az élő testek fizikája ily gyatra, a járműveké, ha lehet mondani, még pocsékabb. A hivatalos sajtóanyag ugyebár fennen hirdeti a hét, reális menettulajdonságokkal felvértezett járművet (gépágyúval felszerelt homokjáró, sikló, páncélozott harckocsi, kétfajta mech, és két légi szállítójármű), ám ezek közül nem mindegyik vezethető. A nagy befogadóképességű légi transzporterbe például értelemszerűen (?) csak beszállhatunk, hogy a fedélzetéről szórhassuk az áldást, pedig mennyivel hangulatosabb lett volna, ha egy osztag célterületre való szállításának izgalmas feladata szakad a nyakunkba. Hab a tortán, hogy ez a böszme nagy gép a légtér egyetlenegy síkján repül, semmiféle légörvény, rakoncátlan fuvallat nem dobja meg, szinte zsinóron húzza maga után a silány útvonalgörbe... Hasonlóan rossz a helyzet a homokjáróval is: bár ezt már mi irányítjuk, rugózása egy úthengerével vetekszik, így a Chrome-ot a két éves Halo (ami ugyebár PC-n csak most kezd el hódítani) messze lekörözi járműkezelésben (is). Egyedül a 3 féle befejezés az, ami a Chrome javára írható, jóllehet ez is hiába növeli az újrajátszhatósági faktort, ha a játék maga érdektelen.

Deus Ex polák módra. No, most jól lehordtam a Chrome-ot, pedig nem olyan borzalmasan rossz játék, sőt, egész jól látható benne az igyekezet, kiváltképp, ha a felszín alá nézve észrevesszük az alkotók szándékát: az ION Storm büszkeségét, a Deus Ex lényét akarták a hatalmas metropoliszok, titkos földalatti bázisok cyberpunktól fülledt atmoszférájából kiragadni, és egy kevésbé nyomasztó, "vidéki" környezetben fogyaszthatóbb formában tálalni. Maga az ötlet végtére is nem olyan rossz (bár a cyberpunk-turizmus jelző kicsit megviseli az embert), de a megvalósítása ezzel a műbájos grafikával, a merev fizikával, a túljátszott – haldokló – mozgásokkal, a középszerű AI-vel, na és persze a hatalmas pályákon élősködő lineáris játékmenettel akkor sem ér többet, mint egy közepest.

CHROME ÉS A KARTEL

Örömmel jelenthetem, hogy az Ecobit jóvoltából magyar nyelven szólal meg hazánkban a Chrome, mi több, a szinkronhoz sikerült megnyerni minden anyuka rémét, Ganxsta "Döglégy" Zolee-t is. Ahhoz képest, hogy amatőr, egész ügyesen intonál, csak nagy ritkán játssza túl szerepét, és meggyőződésem, hogyha egy kicsit több teret adtak volna neki, elmés beszólásai még ízesebbé tehették volna a dialógusokat. Én legalábbis kihagyhatatlan ziccernek érzem egy ilyesfajta médiazsivány aktívabb szerepeltetését – bár gondolom, nem a forgalmazón múlott a dolog.

Puma

73%

grafika	20/25
zene/hang	14/15
játékélmény	27/40
kategórián belül	9/15
összhatás	3/5

DVD MELLÉKLET
csalás [háttérkép] javítás [demo]

PRO: HATALMAS BEJÁRHATÓ TERÜLET, ÖTLETES IMPLANTOK

KONTRA: IMPLANTOK KORLÁTOZOTTSÁGA, HANGULATTALAN KÖRNYEZET, NINCS MEG AZ "OTT VAGYOK" ÉRZÉS

MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII 800 MHz, 256 MB RAM, 32 MB VGA, 1,7 HDD

ARENA

Deus Ex	94%
Star Trek: Elite Force 2	89%
Unreal 2	79%

CONFLICT: DESERT STORM 2
BACK TO BAGHDAD

Fejlesztő: Pivotal Games **Kiadó:** SCI **Web:** www.conflict.com

A hidegháború elcsendesedő hullámai után az amerikai hadsereg új játszóteret talált – és hogy ki volt ama éles eszű államférfi, aki grundot adott a legmodernebb fegyverek alá? Szaddám Husszein fixa ideája jutatta Irakot a célpont helyzetébe: 1990 nyarán az arab világ Nabukodonozorja legalábbis úgy hitte, senkinek nem fog szemet szúrni, ha Kuvait gazdag kőolajlelőhelyeit körülöleli a frissen kitágított iraki határ. A "világ esze" persze nagyot koppant, amikor potyogni kezdtek a bombák, és Sivatagi Vihar fedőnév alatt az amerikai hadsereg úgy gázolt át az iraki állásokon, mint kés a vajon...
A CNN minden addiginál részletesebb képeket közölt az új, intelligens fegyverekről, és lassan az utolsó beduin tevehajcsár is megtudta, mi fán terem a GPS, mi az a lézeres célpontmegjelölés, mitől lopakodó egy bombázó, és hogy az Apache egy helikopter, nem pedig indián. Egyetlen dolog maradt ki a híradásokból, amiről senki nem beszélt, de minden katonai szakértő sejtette: a legveszélyesebb fegyver, az elit már az első pillanatban ott volt Irakban. A Delta Force és az SAS ugyan a koalíciós erők elenyésző hányadát jelentette, ám ők adták Norman Schwarzkopf tábornok testőrségét, és a SCUD kilövőállásokat is az ő izzadságuk árán sikerült felderíteni, bemérni és megsemmisíteni...

Minden út Bagdadba vezet. Mielőtt elvakítana minket a tény, hogy SAS és Delta Force operációkat egyaránt felkínál a játék, csitításra kell intenem elvadult fegyvermániákus társaim szívkolompját. Ugyanis gyakorlatilag édes mindegy, melyik elit kompánia került kiválasztásra, mert a küldetés-felszerelés-szereplők halmaz a legutolsó bitig megegyezik, csupán a felálló kvartetten fognak változni a textúrák, azaz más lesz az egyenruhánk. Multiplayer opció nincs, így a szomszéd Bélával sem fogunk kooperálni az irakiak kárára, marad a jól bevált happy hent, ahol az egyjátékos felállás tíz küldetésnyi mélységben kalauzolja bagdadi kiruccanásra a kalandort. Az iraki vegyifegyver-arzenál, vagy a valóságban soha el nem készült szuperágyú megsemmisítése mellett néhány köznapibb feladatot is el kell látni, lezuhant helikopter kimentése a'la Black Hawk Down, olajfinomítók elleni szabotázs megakadályozása, radar-rendszer nullázása; csupa-csupa ínyencség az ellenséges vonalak mögött. Nagy talányok a helyzetmegoldásokban nincsenek, azaz ha RPG-t találsz, a következő sarkon tank gurul majd szembe, ha légelhárító rakétát, akkor helikopter lesz a célpont, ha valamit fel kell robbantani/hatástalanítani, ott méretes felirat öleli körbe a képernyő felső harmadát. Minden megoldáshoz egyenes út vezet, a felszerelés adott, és mivel a Pivotal Games nagy slágere a szökés (lásd a néhány hónapja tesztelt The Great Escape című játékukat), egy ízben hős fiainknak is elkapják a grabancát...

A gazság pillanata. A third person tactical shooter ékes anyanyelvünk tolmácsolásában külső nézeti taktikai elemeket felvonultató akciójátékként nyilatkozik meg, s mint ilyennek, bizony nem kötelező erőssége a látvány. Talán némelyek a cím hallatán 2.0 verziószámú vizuális ingereket várnának - ne tegyék. A tavaly megjelent Conflict: Desert Storm alig néhány ecsetvonással lett gazdagabb, a környezetre jellemző sivárság sem csak a sivatagi környezet öröksége. Ezen a ponton még túltenné magát a játékos, hisz ez az áldozat a célszerűség oltárán hozhatna játékélménybeli gyümölcsöt. De nem hoz. A lövedékek a réseken (ablakok, mellvédek, sarkok) túlnyúló apró, láthatatlan toldalékokban halnak el, az egyenetlen talaj halálos ellensége a kúszás, a térdelő pozíció pedig éppen a barikádméret alá lett méretezve. A third person nézet lényege is kapott egy pofont, ugyanis

Ilyen grafika mellett nem csoda, hogy egy újabb iraki háború tudta csak sikerre vinni a játékot

G.I. Joe belebámult egy szoláriumba...

Nem túl jó előjel ezt látni a távcsőben...

A sivatagra vigyáz a sok desert-őr

SIVATAGI PAJZS ÉS SIVATAGI VIHAR

1990 augusztus 2-án három iraki páncéloshadosztály és cirka 100000 gyalogos rohanta le Kuvaitot. Válaszul a Sivatagi Pajzs hadműveletben nyolc hadosztályt dobtak át a koalíciós erők, hogy felkészüljenek a válaszcsapásra, illetve addig is biztosítsák Szaúd-Arábia és Izrael védelmét. 1991 január 17.-én megindult a Vihar, és elindultak a hadtörténelem első cirkálórakétái. Az elkövetkező másfél hónapban 85000 tonna bombát dobnak le a szövetség gépei a kommunikációs állomásokra, előrejelző és radarberendezésekre, katonai célpontokra, és hadászatilag fontos objektumokra. Miután a kóbor madarakon kívül mindent levadászott az egyesített légierő az iraki légtérből, Szaddám egy esetleges arab liga reményében SCUD rakétákkal provokálta Izraelt. Amerikai források szerint a 42 rakétából 41-et leszedett az időközben felállított Patriot-rendszer (amelynek hatékonyságát a mai napig vitatják)... Mindenesetre Izrael kimaradt a konfliktusból, és február 24-én megindult az átfogó, szárazföldi erőkkel mért támadás. A háború gyakorlatilag három nap múlva véget ért, a mérleg közel 300 szövetséges halott (többsége baleset illetve tévedésből történt szövetséges tűz), és 60000-200000 közé becsült iraki áldozat.

a katonák egységesen Houdiniként varázsolják elő fegyvereik a semmiből... Felettébb furcsa jelenség továbbá, hogy minden iraki speciális tornász-minősítést szerzett a Halál-olimpián: soha ennyi spárgában haldokló ellenséges bakát nem láttam még, mintha a szétvetett láb rituáléja jenetené az Allahhal való megbékélést a végső tusa során.

Csipet-csapat. Régi ismerősként üdvözölhetjük a bagázst, lévén az első rész főszereplői tértek vissza, bár a Bradley, Foley, Connors és Jones gárda, személyes közreműködésünk nélkül továbbra is Kuka, Vaksi, Csiga, Fakezű összeállítássá degradálódik. A mesterlövész nem szűri kellő hatékonysággal a távoli célpontokat, a nehézfegyverzet jeles képviselője pedig a páncélozott harcjárművekben nem lát ahhoz elegendő fantáziát, hogy a LAW 80-assal vessen véget jelenlétüknek. Ezért aztán ahogy a népi bölcsesség mondja: magad uram, ha szolgád nincs, tehát ha elkurjantja magát valamelyik sasszem, hogy „enemy armour!”, akkor mindenkit helyezzünk szilárd falak mögé, Connorsszal lapozzunk a rakétavetőre - ha nincs nála, netán kifogyott, akkor Jones-nak kell szétszednie, de az fájni fog. Kellő mennyiségű füst - a várpalotai erőmű által kibocsátott mennyiségben gondolkozzatok - aztán kamikáze-rohammal, mint robbantás-szakértő C4-et, illetve aknát helyezhet el a lánctalp tőszomszédságában (utóbbit detonálni is illik egy kézigránáttal). Egyébiránt a füstgránátok nagy szolgálatot tehetnek a hazának géppuskafészkek frontális rohamozásakor, sőt, nyers túlerő ellen nem is létezik más hatékony megoldás.

Kis szobába toppanék, röpül felém... egy gránát! Az irányítás az ízlések és pofonok mintapéldája, valakinek vagy bejön a konzol-stílus, vagy nem. Én megosztott vagyok, külső nézetből a pontos célzás csak álom, FPS-re átkapcsolva pedig bántja a szemem a célkereszt körüli sivárság (ironsight, puskacső, bármi jobb, mint az az X). A ”ruhatár” kezelése a Metal Gear Soliddal cseng össze (lenyomva tartott billentyű, és lapozás), az egység vezénylése hasonló, bár alig négyféle parancsra reagál, és ebben nincs benne a „szétszóródni” ukáz, ami létfontosságú lenne gránátesőben. A katonák között szabadon váltogathatunk, cserélgethetjük a felszerelést, sőt, egymást is összefoltozzák egy-egy rosszul sikerült balhé után. Miután a mentések száma erősen limitált, „halálközeli” állapotot iktattak be az egészségügyi státuszba, tehát emberünknek soha nem csengettek ki végleg, mindig van egy rövid időszak, amíg a magatehetetlen testét visszapofozhatjuk az életbe. Gond csak akkor adódik, ha elfogyott a kötöző-csomag, vagy kétbalkezes társunk szoros alakzatban az ajtófélfába vágta a gránátját, és négyes Laokoón-csoportként haldoklunk együtt, így nincs, aki feltápolja a bagázst.

Irak fejben ott van a pályán... Az elit fejlődik, közünk nincs hozzá, hogy ugyan miben, ám képességeik küldetésről-küldetésre javulnak. Noha van néhány balfék húzás az előadásban, azért ez nem az a kategória, ahol a mesterlövésszel végigvisszük a pályát, a többiek pedig hátul kullognak a gazosban. Akad olyan pálya, ahol a terepjáró előtt tisztítani kell az utat, és jobb a specialistát beküldeni a hangtompítós HK-val a forgalmat keresztező bázisra, hogy C4-el díszítse az őrtornyokat, mint betrappolni frontálisan.

Az irakiak nem ostobák, bár apró csalás segíti őket, nevezetesen eldugott sarkokban „születnek” újabb és újabb hadfiak, hogy megnehezítsék a dolgunkat. A kézifegyvereiket kicibálni halott kezükből lehetetlen, szerencsére raktározó fajta ez a nép, így orosz haditechnikára is szert tehetünk a pályákon elszórt készletekből. A géppuskafészkeket szintén ellenőrzésünk alá vonhatjuk, és egy rövid szakasz erejéig belekóstolhatunk a szovjet ipar BMP néven futó termékébe, sőt, a szövetségesek APC-je is epizódszerepet kapott.

A Hidden&Dangerous, a Ghost Recon vagy az Operation Flashpoint - bár utóbbi nem egészen ez a kategória - lényegesen több újdonsággal szolgáltak, precízebben adták vissza a háború hangulatát, mint ez a Szaddám-gyalázó produkció. Az előző rész óta ugyan intelligensebbek a katonák, lehet alsó madárfogásból gránátot dobni, fekvő helyzetben jobbra-balra gurulni, ám a két verzió közt eltelt rövid idő nem hozott átütő erejű változást. A begyűjthető fegyverekben, és ezek alkalmazásában lelhetünk csupán örömet: a tüzérség vagy az Apache helikopterek számára megvilágított célpontok, főként az utcai harcokra épülő szituációkban lángra lobbanthatják a Delta Force: Black Hawk Down-ban megkérgesedett szíveket, ám igazán csak azok vegyék/vigyék ezt a játékot, akik a modern haditechnikát még gyengébb eresztésben is szívesen fogyasztják...

Tika

60%

grafika	15/25
zene/hang	11/15
játékélmény	22/40
kategórián belül	9/15
összhatás	3/5

DVD MELLÉKLET
csalás [háttérkép] javítás demo

PRO: iraki AI, felszerelés rovat, renderelt betétek
KONTRA: "utántöltött" látvány, az irányítás néhány eleme, nincs multi

MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII 500, 128 RAM, 32 MB videókártya

ARENA
Conflict: Desert Storm 68%
Hidden & Dangerous: 85%
Delta Force: Black Hawk Down 84%

Rabok legyünk, vagy arabok?

Na ezt a célzást nevezem hullagyalázásnak!

COMMANDOS 3: DESTINATION BERLIN

Fejlesztő: Pyro Studios **Kiadó:** Eidos Interactive **Web:** www.eidos.com

A videojáték-kínálat ma olyan, mint a franciakert: sok egyforma dolog, szép rendezett sorokban. Mégis, időnként feltűnnek játékok, amelyek eredetiségükkel képesek utat törni a közízlés és marketing-szakemberek által tereprendezett környezetben is. Ilyen volt a Commandos. Csakhogy ez az ösvény mára kövezett országúttá lett, amelyen más fejlesztők és kiadók is szeretnének bekocsikázni a tutiba. Bizony, a Commandos stílust teremtett, ezzel erős konkurenciát, valamint hatalmas elvárásokat. Az eredeti, a stílusalapító játék folytatásaira máig odafigyel a szakma és a közönség... odafigyel az egész világ. Elkészült a harmadik rész!

Előzmény. Mint minden nagy dolog a világon, a Commandos is megosztotta az embereket: egyesek esküsznek rá, mások képtelenek játszani vele. Unalmas – mondják – dögnehéz, nincs nekem erre időm!
Ha pedig van olyan az ég alatt, aki nincs képben, röviden: a Commandos-sorozat a második világháború alatt játszódik. Maroknyi, különlegesen képzett szövetséges katonát és ügynököt kell irányítanod; feladataid között diverzáns akciók, orgyilkosságok, egyéb titkos küldetések szerepelnek, de a főszerep nem a fegyveréké, hanem az észé. A csapatod nem fejlődik, a program jelöli ki, hogy a küldetésben melyik karaktereket használhatod.
A Commandos klasszikus példája az ún. puzzle-játékoknak. A pályák sok-sok egymásra épülő, apró feladatból állnak, Te pedig kombinálj, próbálkozz, míg sikerrel nem veszed az akadályt. Jellemző helyzet például, amikor náci őrök között kell észrevétlenül bejutnod valahová. A program jelzi, merre néz az ellenség, meddig lát el, Te pedig irányítod a karaktereidet: kússz, fuss, lopakodj – minden időzítés és figyelem kérdése.

Vagyis a játékhoz nem kevés figyelem és agymunka kell. A gondolkodás és a türelem mindennél többet ér, ezeket egyetlen karakterképesség vagy fegyver sem helyettesítheti. Így lett a Commandos nehézsége legendás, és egyben a sorozat fémjele.

Íme, a beígért 3D-s épületbelső

Folytatás. A második résszel a Pyro Studios hű maradt kreatív hírnevéhez: a játékosok nagyot néztek, mert nem pont azt kapták, amit vártak. Nem még bonyolultabb, még nehezebb, még szigorúbb puzzle-ök jöttek, a fejlesztők más irányba indultak. A Commandos 2-ben hirtelen megoldássá vált a fegyver. Nem a feladatok lettek bonyolultabbak, hanem a megoldások: immár nemcsak egyetlen módon lehetett megfelelni a kihívásoknak, hanem szinte minden karakter minden képessége hasznossá és bármikor bevethetővé vált. A közönség ismét megoszlott: egyesek csalódtak, mások rajongtak. De a sikerrel nehéz vitába szállni: a játék megjelent négy platformon is; az eladott példányszámához mérhetőt pedig a világ legtöbb fejlesztő cége csak álmában könyvelhet el a bevétel rovatba.

Jelen. A lendület töretlen, a harmadik rész a napokban kerül a boltokba. A Commandos 2 befejezésekor ugyan megrázta a világot a hír,

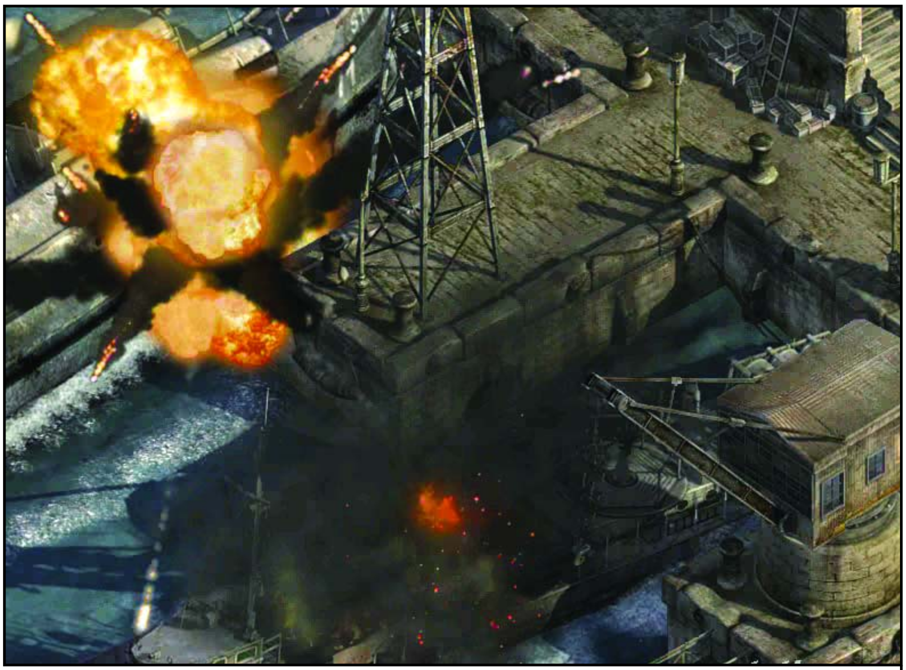
ELSŐ KÉZBŐL

PC Guru: Mesélnél magadról? Röviden: hány éves vagy, mi a szereped a Commandos 3 fejlesztésében, mi a hobbid?
Pyro Studios: A nevem Javier Soler, 23 éves vagyok, a Commandos 3 vezető grafikusa. Legmeghatározóbb hobbim a videojáték, továbbá nagyon szeretek zenét hallgatni.

PC Guru: Mindenki azt gondolta, hogy a Commandos sorozat 3. része teljesen 3D-s játék lesz. Miért döntöttetek mégis a 2D mellett?
Pyro Studios: A teljesen 3D-s megjelenítés nem tette volna lehetővé, hogy olyan részletgazdag látványt produkáljunk, mint amit a Commandos 3-ban láthattok. Legalábbis nem azokon a komputereken, amin az emberek többsége játszik.

PC Guru: Melyik az a része a játéknak, amire a leginkább büszke vagy?
Pyro Studios: Nehéz választani, mert minden darabkája tartalmaz olyasmit, amiért rajongok. Ha mindenképpen választanom kell, legyen: Sztálingrád. Annyi aprócska részlet van azon a pályán, ami egyedivé teszi! A bombázás utáni környezet nagyon tetszett nekünk, igazán jól kiszolgálja a játékélményt.

PC Guru: Köszönjük. További jó munkát Nektek!



Ezt a küldetést kirobbanó sikerrel zártuk. Vagy kezdtük.

Tankcsapda-fellépés az Omaha Beach House-on

hogy a sorozat eredeti vezető dizájnere és rendezője, Gonzo Suárez elhagyja a csapatot, akkoriban sokan aggódtak is a jövő miatt, ám a Pyro Studios sietett megnyugtatni a kedélyeket: jön a folytatás, és továbbra is ihletett kezekben marad. A Commandos 3 tehát egyszerre sokadik rész és mégis debütál. Lássuk!

2D és/vagy 3D. Az első dolog, ami mindenkinek szemet szúr, hogy a Commandos 3: Destination Berlin továbbra is 2D-s, izometrikus nézetű játék. A pálya ugyan 90 fokonként forgatható, és nagyítani-kicsinyíteni is lehet – lépésenként –, de akkor is csak 2D. Persze a „csak" szócska némi átgondolást igényel. A sorozatnak ugyanis ismertetőjelévé vált a gyönyörűen és részletgazdagon megrajzolt terep - vajon tényleg jó ötlet lenne-e lecserélni a 3D enyhén szögletes, elnagyolt látványvilágára? Hiszen a játékélményt a 2D is maximálisan kiszolgálja. A házak így is takarnak, a dolgok mögé így is be lehet bújni, mégis minden látható és áttekinthető, legfeljebb az ember forgat egyet a terepen. Csakhogy – gondoltak egy nagyot a fejlesztők –: a szűk belső terekben nem lenne nehéz gyönyörű látványt produkálni akár 3D-vel is! Nosza, rajta! Így aztán a házak belseje, a föld alatti részek, stb. mind 3D-sek lettek, vagyis a kamerát szabadon és zökkenőmentesen mozgathatod, forgathatod. A két grafikus motor szépen dolgozik együtt, ami ott kezd igazán izgalmassá válni, amikor a karakterek egy része kint, másik része bent van, vagy megpróbál ki- vagy bekukucskálni egy kulcslyukon, ablakon, csatornafedőn át. Bár a problémát végül nem annyira technológiai bravúrral, mint inkább ügyes dizájnnal oldották meg, ám a végeredmény élvezhető.

Ennek ellenére a kamerakezelés és a pályák átláthatósága számomra problémás maradt. Vagy éppen problémássá vált? Nem tudom, azért van-e, mert az utóbbi időben hozzászoktunk a 3D-hez, vagy azért, mert a beidegződéseket a játék is lépten-nyomon újraéleszti, de az egyszer biztos, hogy odabentről kikerülve én mindig megzavarodtam egy kicsit, úgy éreztem magam, mint a törött lábú sportoló, akinek elcsenték a mankóját. Talán jobb lett volna, ha a belső terek is maradnak 2D-sek, vagy ha a forgatás ott is csak 90 fokonként működne... sajnos nehéz egyazon játékon belül a két nagyon is eltérő kameramozgást megszokni.

Mozgalmasság, rugalmasság! Gondolom, ez lehetne a jelszó, amit a Pyro Studios irodájában a falra írhatnák, nagy fehér betűkkel, vörös mozgalmi transzparensen. Az új irányvonal, amerre a C3 fejlesztésében elindultak. És nem csak feltételezem, Ignacio Perez cégvezér ezt ki is nyilatkoztatta.

Ennek szellemében a játék megváltozott, új elemekkel bővült. Igencsak meglepődtem, amikor rögtön az első vagy második küldetésben azt kaptam feladatul, hogy állítsam meg a német ejtőernyősök masszív rohamát, amiben bizony semmilyen más eszközre nem számíthattam, mint a fegyverekre és a lövöldözésre – mintha csak a Combat Missionben lennék. Aztán jött az újabb meglepetés, egy helyszínnel később a program közölte velem, hogy vesztettem, mert lejárt az idő. Időlimit? A Commandos-ban?! Nos, a mai napig nem tudom, mit gondoljak az új irányvonalról. A játék továbbra is eszméletlenül nehéz, továbbra is tartalmazza a klasszikus Commandos puzzle-okat, de emellett kicsit hadijáték is, kicsit meg RPG. Ja, és soha egyetlen RPG-ben sem volt még ilyen kevés a lőszerem és ilyen értékes a felszerelésem... meg az irhám.

A játék. A C3 három hadjáratot kínál, meg sem tudom számolni hány küldetéssel. Normandia, Közép-Európa, Sztálingrád. A feladatokat kis sztorikkal kötik össze a fejlesztők, és a hangulat – elsősorban a látványból, nem a sztori minőségéből fakadóan – elsőrangú. A történet sajnos „tenyésztett", dramaturgiájában inkább felhasználóbarát, mintsem hiteles. Azt is nehezen viselem, ha egy küldetés sikeres teljesítése után az a jutalmam, hogy történjék bármi, engem fogságba ejt az ellenség, mert ez meg vagyon írva a forgatókönyv-

ELSŐ KÉZBŐL

PC Guru: Mesélnél magadról? Röviden: hány éves vagy, mi a szereped a Commandos 3 fejlesztésében, mi a hobbid?

Pyro Studios: Persze, szívesen. A nevem Ismael Raya, a korom 31. Öt éve dolgozom a Pyro-nál, a Commandos 3-mon vezető programozóként. Szeretek festeni, számítógépes szerepjátékokkal játszani és eljárkálni mindenhová a haverokkal. Mondjuk, hogy ezek a hobbijaim.

PC Guru: Mit tartottál a legnagyobb kihívásnak a játék kódolásában?

Pyro Studios: Ez a két grafikai motor összekalapálása volt. Tudod, van egy, ami a külső tereket 2D-ben, meg egy másik, ami meg a belső tereket 3D-ben kezeli. Nehéz volt elérni, hogy összedolgozzanak.

PC Guru: És volt olyan is a fejlesztés során, ami szerepelt az eredeti koncepcióban, de a

technikai nehézségek miatt végül ki kellett hagyni?

Pyro Studios: Nem, persze, hogy nem volt! Mi bármit le tudunk kódolni, amit akárki is elképzel. Na jó, komolyra fordítva a szót: igazából nem voltak ilyen nehézségeink, mert az első pillanattól fogva pontosan tudtuk, milyennek is akarjuk a Commandos 3-mat. Így aztán a koncepcióban nem is szerepeltek olyan dolgok, amik váratlanul értek volna bennünket. Minden fontos pontot tisztáztunk: az AI kérdéseket, a hálózati lehetőségeket, a multiplayer- és grafikai határokat... stb.

PC Guru: Köszönjük. Bug-mentes napokat kívánunk!

ELSŐ KÉZBŐL

PC Guru: Mesélnél magadról? Röviden: hány éves vagy, mi a szereped a Commandos 3 fejlesztésében, mi a hobbid?
Pyro Studios: 33 három éves vagyok, dizájnerként dolgoztam már az első Commandos játékon is.
A Commandos 3 vezető dizájnereként jegyeznek.
A hobbim a miniatűr katonák gyűjtése, több mint 600 ezer darabom van, a világ minden tájáról.

PC Guru: Tudod, vannak emberek, akik a Commandos sorozatot tartják a világ legjobb játékának, mások meg azt mondják, nincs türelmük játszani vele. Mit gondolsz erről? Tettetek valamit a 3. részben azért, hogy bevonjatok új – alkalmasint nem annyira türelmes – játékosokat is?
Pyro Studios: Szerintem nehéz lenne eldönteni, melyik a világ legjobb játéka... vagy filme, vagy zenéje. Már az is elég, ha az emberek szeretik a játékodat, és hosszú órákat töltenek el vele. Úgy van ezzel is, mint mindennel az életben: vannak, akik szeretik, amit csinálsz, másoknak nem jön be. Ez olyasmi, ami mindenkivel megtörténik, aki létrehoz valamit. Ezért a legjobb amit tehetsz, ha azt csinálod, amit Te szeretnél, olyan játékot készítesz, amivel Te magad szeretnél játszani, és nem próbálod találgatni, más emberek mire vágynak.

A Commandos történetében mi mindig azt csináltuk, amit mi akartunk, és ahogyan mi akartuk. Ebbe a részbe valamivel több lendületet és atmoszférát igyekeztünk belevinni, mert úgy éreztük, hogy a második rész kicsit vontatottra sikerült.

PC Guru: Jó, de ha kapnál még 3 hónapot a fejlesztésre, mi lenne az a plusz, amit még beletennél a játékba?
Pyro Studios: Kevés dolgot. Talán a küldetéseket próbálnám még és még jobbá tenni azzal, hogy további puzzle-okat pakolok beléjük.

PC Guru: Köszönjük. Legalább annyi sikert kívánunk, mint az eddigiek.

ben. A hadjáratok előtt, aki kívánja, részt vehet a gyorstalpaló kiképzésben. A jó tutorial mindig is hiányzott a sorozat korábbi részeiből. A mostani kifejezetten jól sikerült, a hangulatot megalapozza, és az alapokat jól elmagyarázza, bár hogy hasonlattal éljek: nem bánnám, ha a képzés legalább az érettségiig eljutna, nem rekedne meg az alsó tagozatnál.

Végeredményben: a játékmenettel és a tálalással egyetlen komoly problémám akadt csak – ami szép eredmény, tekintve, hogy nehéz mindenki igényeinek megfelelni –, nevezetesen az, hogy a feladatok olykor homályosak. Vagyis, ha a feladatot értettem is, a végrehajtás körülményeit azért nem ártana jobban dimenzionálni. Ezeket az inkább bosszantó, mintsem kritikus hiányosságokat megint csak példákkal tudom érzékeltetni. Volt olyan, hogy parancsba kaptam, jussak el egy repülőgéphez és szálljak be. Teljesítettem (mondjuk úgy: önszorgalomból megtisztítottam a pályát minden élettől), és nem voltam képes beszállni abba a fránya gépbe. Az ajtó ugyanis csak a 4 pályanézeti irány egyikéből látszik, úgy is csak akkor tűnik elő, ha barangolok a kurzorral a repülőgép testén. Ez a kis malőr kb. 20 percembe került, míg végre hajamat tépve megoldottam.
Másik eset, amikor közlik velem, jobb, ha sietek. Mivel az objektivák között már nem szerepelt a „time-limit" kitétel, én vérbeli Commandos-on érlelt lajhár kényelemmel vánszorogtam át a feladatokon, olykor ott is hagytam a gépet 5-10 percekre, amíg ettem, telefonáltam... stb. Majd: vesztettél, lejárt az idő. Ugye milyen klassz érzés újrajátszani az elmúlt másfél órát?!

Multiplay. Igen, nem gépeltem el. A Commandos 3 játszható multiban is! Tapasztalatom ugyan nincs benne, mert az ország egyetlen médiapéldányának boldog haszonélvezőjeként aligha volt kivel összeeresztenem a kommandómat, de a fejlesztőkkel sokat beszélgettem a témáról, és megosztom veletek a tudományom. Mindkét multiplayer módban egymás ellen kell játszani, maximum 4 csapatban, összesen legtöbb 12-en. Az egyik mód a „nyúld le a zászlót", a másikban pedig már német katonákkal benépesített pályán kell nyomulnia minden kommandónak, és pont jár nem csak az ellenség, de a rivális kommandók lemészárlásáért is (huh, ez nekem nem tetszik!).

2D-s a bors, de erős!

Irányítás. A Commandos játékok legnagyobb rákfenéje mindig az irányítás volt. Érdekes, hogy a fejlesztők ebben folyamatos javulást könyvelnek el... a játékosok viszont pont fordítva. A 3. részben – holott sok könnyítést igyekeztek bevezetni – még körülményesebbé vált, hogy az ember valahogy megértesse a figuráival, mit is vár el tőlük. Talán a mozgalmasság, a sietség miatt érzem így?
A billentyűkódokat mindenesetre ismerni kell, e nélkül szinte lehetetlen játszani, vagy legalábbis nagyon frusztráló. Sajnos nem mindennek jutott billentyű, néhány nagyon fontos parancsnak sincs. Marad a klikkelgetés, ami néhol eléri az RTS-egérderbik intenzitását is.

Ajánlás. Egy biztos, aki megvásárolja a Commandos 3-at, szépen kivitelezett játékot kap, amivel hosszú, hosszú, hosszú órákat tölthet el édeskettesben... és most már csoportban is. A kedves vásárló csak egyetlen feltételnek legyen szíves megfelelni: legyen türelmes. Nagyon türelmes! Nem azért, mert a játék rossz vagy idegesítő, hanem azért, mert ez a játék a türelmes embereknek készült. És ez komoly. Akit inkább a gyors siker motivál, válogasson tovább a boltok polcairól.

A Sín-téren az új Síns-kiegészítőt gyártják a sín-patikus munkésemberek.

-Nyúl-

87%

grafika	23/25
zene/hang	14/15
játékélmény	33/40
kategórián belül	13/15
összhatás	4/5

DVD MELLÉKLET
csalás [háttérkép] javítás demo

PRO: Szép látvány és jó atmoszféra, igazi Commandos játék, felidézi a régi szép emlékeket, végre van multiplayer!!!
KONTRA: Kicsit idegesítő az irányítás, nincs mindenre hotkey, a 2D és a 3D vegyítése még hagy maga után kívánnivalókat, az objektivák nem mindig egyértelműek

MINIMUM GÉPIGÉNY
PII400, 64 MB, 600 MB HDD

ARENA

Commandos	92%
Commandos 2	88%
Desperados	82%

ma milyen legyen a mobilod?

textboy.hu

Új csengések

ASB - Miss Perfekt	PG92569	In-Grid - In-Tango	PG92517
Christina Aguilera and Lil Kim - Can't Hold Us Down	PG92570	Eros Ramazotti - Una emozione per sempre	PG92518
Náksi vs. Brunner - Csak egy nap van	PG92571	Desperado - Rajtad múlik	PG92519
Splash - Talán	PG92572	Unique - Mozaik	PG92520
Ultrabeat - Pretty Green Eyes	PG92573	Pink & William Orbit - Feel good time	PG92521
Marilyn Manson - This Is The New Hit	PG92574	Culture Beat - Mr Vain Recall	PG92522
Busted - Sleeping With The Light On	PG92575	Alizee - J en ai marre	PG92523
Justin Timberlake - Señorita	PG92576	Stacie Orrico - Stuck	PG92524
Évi - Jégbörtön	PG92577	Dare - Chihuahua	PG92525
Limp Bizkit - Eat You Alive	PG92578	Abraham Rousso - Amor v1	PG92526
Moby - Jam for the Ladies	PG92579	Izis - Hódits meg	PG92527
50 Cent - P.I.M.P.	PG92580	Superbutt - Pioneer	PG92528
Dido - White Flag	PG92581	Sugarloaf - Hunny Bunny	PG92529
Black Eyed Peas - Where Is The Love?	PG92582	Sub Bass Monster - A mindent vivő sláger	PG92530
Staind - So Fare Away	PG92508	Eminem - Business	PG92531
The Ataris - The Boys of Summer	PG92509	Roy & Ádám - A boldogság egyszerű	PG92532
311 - Creatures (for a while)	PG92510	Gareth Gates - Spirit in the Sky	PG92533
Pharrell feat. Jay-Z - Frontina	PG92511	Crystal - Jég a tűzben	PG92534
50 Cent - P.I.M.P.	PG92512	Abraham Rousso - Amor v2	PG92535
Lil Jon & The East Side Boyz - Get Low	PG92513	Abraham Rousso - Amor v3	PG92536
Chingy - Right Thurr	PG92514	A Perfect Circle - Weak and Powerless	PG92537
Ginuwine - In Those Jeans	PG92515	Audioslave - Show Me How to Live	PG92538
Panjabi MC - Jogi	PG92516	Nickelback - Someday	PG92539
		Beyoncé feat. Sean Paul - Baby Boy	PG92540
		Nelly, P. Diddy & Murphy Lee - Shake Ya Tailfeather	PG92541

top 10

Eminem - Guilty Concience	PG90335
Eminem - Kim	PG90336
U96 - Das Boot	PG90366
Al Bano - Azzurro	PG90367
J. Lopez - Waiting For Tonight	PG90344
Foo Fighters - Learn To Fly	PG90338
Green Day - Basket Case	PG90339
J. Lopez - Lets Get Loud	PG90343
Limp Bizkit - My Generation	PG90348
Outkast - Ms. Jackson	PG90352

Romantic - Hangszer a szívemben	PG92542
Ámokfutók - Te vagy minden álmom	PG92543
Mary J. Blige ft. Method Man - Love at Fist Sight	PG92544
Jewel - Intuition	PG92545
Varga Zsuzsa - Rázd még	PG92546
Sean Paul feat. Blu Cantrall - Breathe	PG92547
Anima Sound System - Legyen így	PG92548
Mission impossible	PG92549
Animaniacs (Theme)	PG92550
Beyonce feat. Sean Paul - Baby Boy	PG92551
Beyonce Knowles feat. JayZ - Crazy In Love	PG92552
Boney M - Rasputin	PG92553

Új logók

PG65251 · PG67037 · PG70112 · PG70113 · PG70114 · PG70115 · PG70117
PG74582 · PG74583 · PG74584 · PG74587 · PG74588 · PG74589 · PG74590
PG74591 · PG74592 · PG74593 · PG74594 · PG74597 · PG74598 · PG74599
PG74600 · PG74601 · PG74602 · PG74603 · PG74604 · PG74605 · PG74606
PG74607 · PG74608 · PG74609 · PG74610 · PG74611 · PG74612 · PG74613
PG74614 · PG74615 · PG74616 · PG74617 · PG74619 · PG74620 · PG74621
PG74622 · PG74623 · PG74625 · PG74626 · PG74627 · PG74628 · PG74629
PG74630 · PG74632 · PG74634 · PG74635 · PG74637 · PG74638 · PG74639

Logók alcatelre

PG50002 · PG50017 · PG50021 · PG50023 · PG50025 · PG50026 · PG50037
PG50038 · PG50043 · PG50059 · PG50062 · PG50063 · PG50066 · PG50071
PG50075 · PG50102 · PG50105 · PG50127 · PG50128 · PG50129 · PG50130

Több szólamú csengések

Two times	PG190007	Kylie Minogue - Love at First Sight	PG190031
666 devil	PG190008	Mad about You	PG190032
Nena - 99 Luftballons	PG190010	Madonna - Bad Girl	PG190033
A Team (theme tune)	PG190011	Madonna - Borderline	PG190035
Heros - Hogans	PG190013	Madonna - Causing a Commotion	PG190036
Stevie Wonder - I Just Called	PG190020	Madonna - Cherish	PG190037
All 4 One - I Swear	PG190021	Madonna - Fever	PG190039
Backstreetboys - I Want it that Way	PG190022	Madonna - Into the Groove	PG190040
P.Daddy - I Will Be Missing You	PG190023	Madonna - Like a Prayer	PG190041
JellyHead	PG190024	Madonna - Like a Virgin	PG190042
Jennifer Lopez - If You Had My Love	PG190025	Madonna - Music	PG190043
Join Me (trance version)	PG190026	Madonna - Open Your Heart (intro)	PG190044
Jordibox - violin	PG190027	Madonna - Open Your Heart (theme)	PG190045
Depeche Mode - Just Can't Get Enough	PG190028	Madonna - Papa Don't Preach 1	PG190047
Kraftwerk - Somebody Dance With Me	PG190029	Madonna - Papa Don't Preach 2	PG190048
Kylie Minogue - In Your Eyes	PG190030	Madonna You'll See	PG190049

06-90-629-999

- *SMS-ezd el a kiválasztott csengés kódját a fenti számra!*
- *SMS-ben küldünk egy Wap könyvjelzőt vagy címet.*
- *Ha Nokiás vagy, mentsd el, majd keresd meg a könyvjelzőknél és lépj rá Ha nem Nokiás vagy, írd be a telefonod böngészőjébe, és látogass oda!*
- *Töltsd le a csengést!*

Az sms díja 799 Ft+áfa

TOP 10

PG100294 · PG100300
PG100306 · PG100308
PG100310 · PG100319
PG100335 · PG100349
PG100355 · PG100491

Új képüzik

PG100245 · PG101965 · PG104623 · PG104624
PG104625 · PG104626 · PG104628 · PG104629
PG104634 · PG104636 · PG104643 · PG104645
PG104649 · PG104654 · PG104656 · PG104657
PG104659 · PG104661 · PG104662 · PG104665
PG104666 · PG104668 · PG104669 · PG104670 · PG104674 · PG104686 · PG104689
PG104699 · PG104717 · PG104719 · PG104720 · PG104726 · PG104731 · PG104739
PG104747 · PG104305 · PG104314 · PG104520 · PG104524 · PG104525 · PG104526
PG104527 · PG104528 · PG104529 · PG104530 · PG104531 · PG104532 · PG104533

Vezetékes telefonról:

06-90-432-446

Hívd a fenti emeltdíjas telefonszámot, add meg a kiválasztott logó vagy csengés kódját és a mobilszámot, ahová kéred.

SMS-ben:

06-90-626-626

SMS-ezd el a kiválasztott logó vagy csengés kódját! Csengésnél írd a kód után készüléked típusának első két betűjét. Pl. Siemensnél írd: PG91318 SI

Találj társat sms-ben!

SMS-ben küldd a **PGTARS** szót a
06-90-631-666
számra! Rendszerünk ekkor megkérdezi Tőled a saját és keresett partnered legalapvetőbb adatait, és máris SMS-ezhetsz a legjobban hozzádillőkkel.

gyors • hatékony • biztonságos

Az SMS díja csak 76 FT+áfa

TeleMedia Kft. 06-1/455-7204

200 000, 300 000, 500 000 FORINT + OLDTIMER MINI MORRIS!

MINI KVÍZ

NYERJ 200, 300 VAGY AKÁR 500 EZER FORINTOT + EGY KLASSZIKUS, OLDTIMER MINI MORRIST!

Indulj a Mini Kvízben, ahol összesen 1 millió forint nyeremény, plusz egy eredeti Mini Morris vár!
Ha jól felelsz a kérdésekre, Tiéd lehet 200, 300 vagy 500 ezer forint, sőt a Mini Morrist is elviheted!
Légy ügyes és nyerj!

MINI KVÍZ MAXI NYEREMÉNYEKKEL

PGMINI KÜLDD!
06-90-631-050

Telefonos információ: 06-70-7070-535 (SMS díja csak 76Ft+áfa) TeleMedia Kft.

HA CSENGŐHANGOT SZERETNÉL LETÖLTENI: írd a kód után készüléked típusának első két betűjét is. Például: ha a Surda csengést kéred Alcatelre, írd: PG90270 AL - Nokia-NO / Sagem-SA / Motorola-MO / Ericsson-ER / Alcatel-AL / Siemens - ha telefonod modellszáma 25 vagy 35, írd SI, ha készüléked modellszáma 45, 50, 55 akkor írd azt, hogy SI45, SI50, SI55. • HA LOGÓT VAGY KÉPÜZIT SZERETNÉL SIEMENS MOBILRA LETÖLTENI (erre alkalmas készülékek: SL45, S45, C55, C45, M50, MT50, CL50, A50, A45, ME45): a logo/képüzi sorszáma után írd SI és utána a modellszámot. Pl: SI45, SI50, SI55. • TÖBBSZÓLAMÚ CSENGÉSEKET A KÖVETKEZŐ KÉSZÜLÉKEKRE TÖLTHETSZ LE: Nokia (NO) 3510,3510i, 3650, 5100, 6100, 6200, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7650, 9210, 9210i, Siemens (SI) C55, S55, Samsung (SA) S100, S105, T100, T400, V200, V205, I330, N400, A500, Motorola (MO) T720, 720i, T725, C336, A835, C350, E380, V600 Sony-Ericsson (ER) T300, T310, P800 Panasonic (PA) GD67, GD87 Sharp (SH) GX10. • A hívás díja 240 Ft+áfa/perc. Csak vezetékes telefonról hívható. Logó és csengés: 380 Ft+áfa/SMS. Operátorlogók és képüzenetek csak Nokia, Alcatel illetve Siemens megfelelő telefonjaira tölthetők le! TeleMedia Kft. közönségszolgálat: 06-1/455-7202 • További info: www.textboy.hu

C&C:GENERALS ZERO HOUR

Fejlesztő: EALA **Kiadó:** EA Games **Web:** www.eagames.com

Ugyan azt azért nem állíthatjuk, hogy a (játék)-történelem egyes periódusai marxi módon, mindig két egymással szembenálló meghatározó erő örökös küzdelmével lennének jellemezhetők, de mindig megfigyelhető két fő rivális marakodása. Ha a történelmet nézzük, az őskorban a cro-magnoni ember és neandervölgyi elődeink vadásztak egymásra, a középkorban a pápa és a császár átkozta ki a másikat folyton-folyvást, majd az ellenreformáció korában a katolikusok klopfolták a protestánsokat és viszont, hogy a mai magyar politikai élettel mindenki őszinte megkönnyebbülésére már ne is példálózzak...
Helyi, (játék)viszonylatban megemlíthetném Sasa és Hancu már-már deathmatch-szintig fajuló szópárbajait, vagy az egyes fejlesztőcsapatok, játéksorozatok állandó összecsapását, úgymint a Quake-ek párbaját az Unrealekkel, vagy hogy lassan a cikk témájára térjek, a C&C sorozat összecsapását a Blizzard stratégiai játékaival. Valahogy ugyanis a Warcraft, Starcraft, illetve C&C, Red Alert és folytatásaiknak, kiegészítőinek mindig sikerül(t) egymáshoz nagyon közeli időpontokban megjelenniük, és minthogy ezek a játékok képviselik az RTS-ek non plus ultráját, ideális alapot nyújtanak két fanatikus rajongótábor tagjainak hajtépésére; azt ugyanis szinte lehetetlen eldönteni, melyik a jobb. Nincs ez másképpen a Generals és a Warcraft 3, illetve kiegészítőik esetén sem: a két alapjáték tényleg a tökéletesség határát súrolta minden tekintetben, most pedig - ismét alig néhány hónap eltéréssel - elkészült hozzájuk egy-egy roppant igényes, további hosszú szórakozással kecsegtető kiegészítő lemez. A Blizzard a Warcraft 3: Frozen Throne-nal alaposan feladta a leckét, de az EA-nél sem tétlenkedtek ...

Arabok voltunk mostanáig, kárhozottak ősapáink

Fokozható-e a fokozhatatlan? Szó se róla, az eredeti Generals minden tekintetben ott volt a szeren, véleményem szerint a valaha alkotott legjobb és talán leghangulatosabb C&C játékot tisztelhettük benne. Iszonyatosan „játszatta magát", emlékszem, egy hosszú hétvége alatt kétszer vittem végig a két legnehezebb fokozaton... de utána ment a süllyesztőbe, nem volt miért újrajátszani. Érezték ezt a komoly hiányosságot az EA-nél is, ugyanis a Zero Hourral - bár csak 3*5 új hadjáratpályát tartalmaz - sokkal tovább elmolyolhatunk, mint az eredeti Generalsszal.

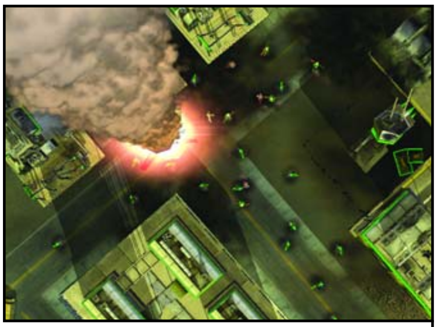
A kép bal oldalán (!) már a négyes metrót építik

Köszönhető ez annak a frappáns ötletnek, hogy a kiegészítőben helyt kapott a Challange mód, amiben különböző tábornokok ellen tehetjük próbára stratégiai zseninket. Ez egyfajta Mortal Kombat-féle párbaj keretében történik, a mi kis Sztálinunk hadserege szigorú méregetés után megküzd az ellenséges hadvezér seregeivel az ő territóriumán belül. Ezek a tábornokok mind külön egyéniséggel bírnak, és igen hangulatos módon folyamatosan, egyedien kommentálják saját és a mi cselekvéseinket. Ami még fontosabb: valamennyien rendelkeznek különböző speciális egységekkel és képességekkel! Emellett egyes fejlesztési lehetőségek, sőt még egységek is le vannak tiltva, mások jelentősen meg vannak erősítve, ezáltal 9+3 lényegesen különböző hadseregtípust vehetünk irányítás alá! Gyakorlatilag arról van szó, mint az Age of Empires sorozatban, hogy különböző „népeket" vehetünk kezeink közé, ami nemcsak Challange módban biztosít nagy változatosságot, de szinte korlátlanul megnöveli a többjátékos mód újrajátszási értékét is! Biztos ami biztos, hogy ne unatkozzunk a számtalan egység és képesség próbálgatása közben sem, a fejlesztők IGEN jelentősen megnövelték az ellenséges mesterséges intelligencia agresszivitását és úgy általában, azt hiszem, nem túlzok, ha azt mondom, hogy brutálisan nehéz lett ez a játékmód. Az ellenfél gyakorlatilag folyamatosan szívat minket, amivel csak ér, atombombától kezdve a vegyi fegyvereken át a bombázásig kapjuk az áldást a nyakunkba. Hősiesen bevallom, nekem még normál fokozaton is egyelőre alig-alig futotta nyerésre ezen vademberek ellen, pedig az alapjátékban nem okozott különösebb gondot a legnehezebb skirmish mód sem – szóval ezúttal bőven van miért gyakorolni a sztori-mód kivégzése után is.

Hangulatos hadjáratok. A történet nem büszkélkedik különösebb összetettséggel, ezúttal is az USA, Kína és a terroristák soha véget

A kamikaze arabok Korán halnak...

Atomot nekik!



Most már kár annyira sietni ott lenn...

nem érő (?) hajhúzásának egy részletét élhetjük át. A hangulatteremtést rövid híradóbejátszások próbálják biztosítani, egyúttal feledtetni a hosszas töltési időt is. A riporterek szócsövein át értesülünk sikereinkről és következő feladatainkról, és bár jópofák ezek az átvezetők, nem sok munka rejlik mögöttük, és én sokkalta jobban örültem volna inkább harctéri eseményeket felvonultató kicsiny videóknak, amilyeneket a régi C&C-kben és Red Alertekben láthattunk. A játékmotorral készült be- és átvezetők viszont tökéletesek, kellően fokozzák az adrenalinszintet, és az ember tényleg alig várja, hogy végre kezébe vehesse az irányítást.

A küldetéseket vegyesen jellemzik kommandós jellegű és bázisépítéses feladatok, illetve elvétve ezek kombinációja, és bár nem olvasztották egybe olyan ügyesen az egy pályán belüli elkülönülésüket, mint a Frozen Throne-ban, a pályák kellően változatosak. Mondom ezt annak ellenére, hogy semmiféle igazán különleges, sosem látott küldetéstípust nem kapunk, a tipikus „nyírj ki mindent, ami nem a mi színünkben pompázik” típusfeladat mellett számos esetben meg kell védenünk valamit vagy valakit, el kell jutnunk katonáinkkal valahova, vagy be kell surrannunk az ellenséges bázisba. Nehézséget tekintve eszméletlenül széles skálán mozognak a küldetések, az első megbízatás mindig dedókönnyű, de aztán sok esetben vért izzadunk a sikerért, lévén sokszor brutálisan kevés a kiaknázandó erőforrásunk, az ellenség hadserege (és atombombáinak száma...) pedig végtelennek tűnik. Iszonyatosan ki kell használnunk minden egyes speciális egység képességét, és nem lehet csak úgy darálóba küldeni tankok százait. Mindezeket figyelembe véve én kellemes nehézségűnek találtam a normál fokozatot, van benne kihívás, nem lehet végigrohanni a normál pályákon egy délután alatt, a keményfiúknak pedig sok türelmet és szerencsét kívánok a Hard nevezetű mazochista klubdélutánhoz.

A játékmenet a fentieknek megfelelően kevésbé arcade jellegű, de még mindig nagyon pörgős, mint a megelőző C&C-kben, vagy a Generalsban. A Red Alert és társai nagyjából arról szóltak, hogy gigantikus seregek hatalmas csinnadrattával páholták egymást, és akinek több mamut-tankja volt, az győzött. Itt - bár a megjelenítés még mindig lélegzetelállító – roppant taktikai mélysége van a játéknak, minden egyes egységnek, sőt, a terepnek is hatalmas jelentősége van, nem lehet csak úgy ajtóstul rontani a házba, taktikázni kell, amit az új egységek, fejlesztések és épületek csak tovább bonyolítanak. Az USA, GLA és Kína 3-3 új egységet, és egy-egy új épületet kapott, a hadjáraton kívüli kilenc parancsnok pedig további egységeket, bár ezekből számos csak abban különbözik másnál meglévő elődjétől, hogy valamivel nagyobbat sebez, vagy messzebbre lő, de igazából nem teljesen új – így a játékdoboz oldalán hirdetett „harminc új egység” felirat kicsit megtévesztő.

Új gyilkológépek és technológiák! Helyhiány miatt csak a három nép új egységeit és jelentősebb újításait sorolom most fel. Általánosságban elmondható róluk, hogy túlnyomórészt támogató szerepük van a többi egység mellett, és többségük határozottan ötletesnek mondható. Az USA Microwave tankjához hasonlót már láthattunk: képes bármelyik ellenséges épületet lebénítani, emellett ideális az épületekbe befészkelődött gyalogos egységek likvidálására, még ha azok ki is menekülnek onnan, hisz a páncélzatát körülvevő elektronikus mező pár pillanat alatt végez velük így is. A könnyű és gyors Humvee-t elsősorban légi fenyegetettség elhárítására fogjuk alkalmazni, de sikerrel vethető be épületek és földi egységek ellen is, mert akit egyszer eltrafálunk vele, azt utána egyéb egységeink gyorsabban és pontosabban képesek lőni. Kaptak még az amik egy felderítő droidféléséget is, ezt némi fegyveres erővel is felvértezhetjük.

Kína legnagyobb erőssége egyértelműen az überbrutális Helix helikopter, amely hihetetlen tűzereje mellett alkalmas gyalogos egységek, és néhány jármű szállítására is, emellett napalmbombákkal boldogítja a földi szerencsétleneket. Az ECM tankkal gyönyörűen lebéníthatjuk az elektromosságot használó ellenséges egységeket, sőt, a rakétatámadásokat is képes elhárítani. A sunyi láthatatlan behatolókat immár tökéletesen semlegesíthetjük mozgó megfigyelő radarunkkal, amelynek elképesztő látótávolsága nélkülözhetetlenné teszi mindenféle komolyabb támadásnál.

A gaz terroristák láthatatlan szabotőrükkel – aki képes sziklákat is megmászni – megbéníthatják az ellenséges épületeket, sőt, ha a fő bázisba sikerül egynek beférkőznie, az elcseni az összes addig megszerzett generális pontot! Kedvencem, a harci busz egyfajta mozgó bunkernek felel meg, ahonnan a beléjük zsúfolt emberek sértetlenül lövöldözhetnek kifelé, majd ha kilövik a szállítóeszközt, immár mozdíthatatlan roncsai közül még mindig szórhatják az áldást. Végül a könnyűmotoros pillanatok alatt képes eljutni a térkép egyik feléből a másikba – akár sziklákon leugratva is -, és azonnal beavatkozni a (lehetőleg gyalogosok elleni) harcba.

Nagyon tetszett az új lehetőség, a terroristák álépületeinek felhúzása megtévesztés céljából; ugyanők szinte bármely látott területre négypercenként átcsoportosíthatják a teljes hadseregüket egy földalatti alagút segítségével... Nagyon durva meglepetéseket tud okozni többjátékos módban! Jópofa még a rakétavetősök lézeres ellenségbe-

C&C MÚLTIDÉZŐ

A C&C história kezdete '85-ig vezethető vissza, amikor két fiatal srác, Brett Sperry és Louis Castle egy las vegasi garázsban megalapította a Westwood nevezetű céget. Számtalan, hangulatos kis játék (Dragon Strike, Battletech stb.) elkészítése után felfigyelt rájuk az akkori egyik legjelentősebb kiadó, a Virgin, és szárnyai alá vette a fiatalokat. Ezzel az erős háttérrel született meg az örök klasszikus Dune 2, az Eye of Beholder 1-2, és a Kyrandia-sorozat, de csak hogy előkészítsék a terepet az igazán nagy durranáshoz, a Command & Conquerhez. 1995-öt mutatott a naptár, amikor a boltok polcaira került a máig legmeghatározóbb C&C-játék, ami fergeteges hangulatával és fantasztikus játékmenetével kivívta a szakma, és ami még fontosabb, a játékosok elismerését is – az évek során három platformon nem kevesebb, mint tízmillió (!) példányban kelt el. Egy gyors kiegészítőlemez után már érkezett is a folytatás, Red Alert '96 nyarán, ami 640*480-as felbontással kárpótolta az új operációs rendszer, a Windows 95 kínjai alatt nyögő játékost. Újabb totális siker, két gyors, nem túl tartalmas kiegészítőlemez (CounterStrike, Aftermath), aztán nagy csend... Az igazi folytatás, a Tiberian Sun csak nem akart elkészülni, mígnem hatalmas csúszások és négy év fejlesztés (sőt, fejvesztés) után, '99 őszén végre kezeink közé kaphattuk a művet, amelyet - bár nem keltett akkora visszhangot, mint elődei - igényes, élvezetes játékként könyvelhettük el. A sorozat következő epizódja, a Red Alert 2 szerintem a C&C játékok mélypontja – grafikailag, történetileg és újdonságokat tekintve sem hozta a 2000 karácsonyán elvárható színvonalat.

A Generalsszal, és a Zero Hour küldetéslemezzel a sorozat visszanyerte régi dicsfényét, és megingathatatlanul bitorolja az arcade stratégiai játékok trónját - mi játékosok pedig lélegzetvisszafojtva várjuk, hova lehet még innen is továbblépni...

A ZENE, ÉS AKI MÖGÖTTE ÁLL

A Zero Hour zenei aláfestése hihetetlenül hangulatos lett, egyedi dallamokat hallhatunk és teljes mértékben sikerült különböző hangulatot teremteni a három népnek, ami jelentősen nehezebb feladat egy háborús stratégiai játéknál, mint mondjuk egy Warcraftban vagy Starcraftban.

Kicsit utánanézve, hogy ki felelős ezen remekművekért, a fejlesztők a veterán Bill Brown nevét említették meg. Az alig harmincegynéhány éves, san diegoi születésű, New Yorkban élő srác sok film aláfestése mellett (Ali, Any Given Sunday, Finding Forrester stb.) számos remek zenével megtámogatott játék dallamáért felelős. Az ő nevéhez köthető a Castle of Wolfenstein főzenéje és számos játék közbeni track, a vérfagyasztó Undying, a dínós FPS Trespasser, és szinte az összes Tom Clancy féle kommandós játék zenei aláfestése!

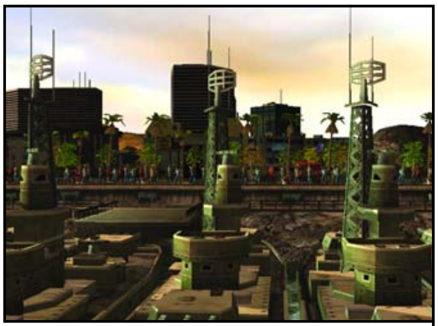
Emberünk nem ma kezdte, az Atari Space Invaderje óta nyomja az ipart, bár természetesen nem sok ideje van annyit játszania, mint régen, azért még mindig szívesen leül egy-egy jobb akciójáték elé. Dolgozott már együtt Spielberggel, de kedvenc rendezője David Fincher – szóval hősünknek amellett, hogy iszonyat jó zenéket csinál, ízlése is van - reméljük még hallunk róla!

fogása, amely hatalmas mértékben megnöveli pontosságukat, főleg gyors járművek ellen, no és a kínaiak neutronaknája is nagyon finom, többnyire halálos sérüléseket tud okozni az óvatlan járműveknek, épületfoglalóknak...

Tökéletes audiovizualitás. A játék – és a teljes C&C sorozat – éltetőrugója a fantasztikus megjelenítés, és az ehhez párosuló hátborzongató zene és egységhangok. A Generals napjaink egyik legszebb RTS-e, ennek megfelelően sok vizuális újdonság hozzáadásával nem fárasztották magukat a fejlesztők. A kódot ugyan jelentősen optimalizálták a gyengébb géppel rendelkezők nagy örömére, de ezen felül csak a gyönyörű havazást tudom igazi újításként megemlíteni, néhány robbanás-effektet pedig érzésem szerint még jobban kidolgoztak. Zenék tekintetében jobb a helyzet: az eredeti, hangulatos és egyedi dallamokat sikerült hasonlóan jó minőségű zenékkel megoldani; ezek mind a zúzósabb műfajból kerülnek ki, fantasztikusan jól visszaadják a három nép különböző hangulatát! Ismét eszméletlen jó munkát végzett Bill Brown úr – lásd a keretes írást -, nemkülönben a szinkronszínészek, az új egységek és tábornokok hangjai ugyanis remekül kidolgozottak - kicsit ugyan még mindig szűkös a szókincsük, de megfelelő torzításokkal, akcentusokkal teljesen élővé varázsolják az egész játékot. Ennek a hihetetlenül igényes környezetnek, no meg a játék stratégiai mélységének köszönhetően a Zero Hour nagyon hosszú távon képes lekötni minden valós idejű stratégiai progikat kedvelő játékost.

Ezt a vizet a SWINE-ban már láttuk két éve... Panzers-víz majd a Generals 2-ben lesz?

Felejthető – és számomra érthetetlen – negatívumként csupán néhány apróságot tudok megemlíteni. Az átvezető videókat nem lehet átugrani, még mindig nincs gyorsmentés és -töltés, ha pedig elveszítjük az adott pályát, nem lehet egyből visszatölteni az állásunkat, ki kell lépnünk előtte a menübe. A mesterséges intelligencia is inkább még mindig az erő- és erőforrás-fölényre épül, mint igazi taktikázásra, bár rengeteg cselt, egységkombinációt ismer, még mindig gyakran előfordult, hogy teljesen védtelen bázisbejáratom helyett a bunkerekkel telin próbálta átverekedni magát. A nagyobb hadseregek mozgatása, az útkeresési rutin még mindig elég nehézkes. Ezeket az apróságokat viszont szintén csöppnyi, de kellemes újítások ellensúlyozzák: aki szeretne, áttérhet a többi RTS-ben honos „jobbklikkes" irányításra (nem ugyanazzal a gombbal utasítunk, mint amivel kijelölünk), néhány funkció gyorsbillentyűt kapott, és immár a kurzorbillentyűkkel is görgethetjük a játékteret. Mindezek szinte tökéletessé teszik az egy- és többjátékos módban nyújtott játékélményt. Utóbbit természetesen az Interneten keresztül is űzhetjük, ahol - lévén a cikk a játékmagazinoknak eljuttatott tesztverzió alapján készült - rengeteg szerkesztővel és cikkíróval csevegettem a világ minden tájáról, elég bensőséges hangulatú csaták alakultak ki, arra viszont nagyon kíváncsi leszek, hogy bírják majd a szerverek a teljes terhelést. Egy biztos: a netes játékot is csak ajánlani tudom!



Ennyi adótorony mellett biztos van térerő

A második legjobb. Ha tavaly azt kellett volna eldöntenem, hogy összességében, a Generals vagy a Warcraft 3 a jobb, igényesebb, kidolgozottabb játék, pisztolyt érezve halántékomon se tudtam volna határozottan állást foglalni. A két rivális kiegészítőlemez, a Zero Hour és a Frozen Throne esetében már valamivel magabiztosabb döntést hozhatok: bár mindkettőben nagyon sok munka fekszik, a Zero Hourt igazából „csak" a számtalan új egység és képesség emeli a nagyon jó kiegészítők sorába, én még elvártam volna fejlesztett egység AI-t, új tereptípusokat, ötletesebb és több egyjátékos küldetést, szövevényesebb sztorit, amiket a Frozen Throne-ban mind megkaptunk. Persze ezek hiányában is élvezetes és hangulatos, ezúttal egyszemélyes módban is hosszú szórakozást biztosító játékról van szó, amit vétek lenne kihagyni bármely RTS-rajongónak!

Greg5

91%

- grafika 23/25
- zene/hang 13/15
- játékélmény 36/40
- kategórián belül 14/15
- összhatás 5/5

DVD MELLÉKLET
csalás **[háttérkép]** javítás demo

PRO: RENGETEG ÚJ, ÖTLETES EGYSÉG, MÉG MINDIG FANTASZTIKUS GRAFIKA ÉS ALÁFESTÉS, GYORS, MÉGIS TAKTIKÁZÁST IGÉNYLŐ JÁTÉKMENET

KONTRA: EGYSZERŰ TÖRTÉNET, EGYSÉGEINK ÉS AZ ELLENSÉG AI-JÁN MÉG MINDIG LENNE MIT CSISZOLNI

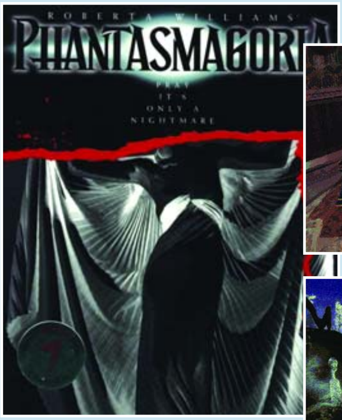
MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII-800, 128MB RAM, 3GB HDD, D3D, C&C Generals

ARENA

- WC3: Frozen Throne 93%
- Red Alert 2: Yuri's Revenge.............86%
- Age of Mythology: Titans 91%

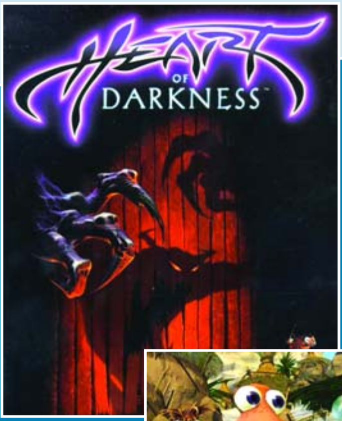
NOSZTALGURU

PHANTASMAGORIA



A Phantasmagoria minden idők egyik legdrágább játéka, és egyben a játéktörténelem egyik legnagyobb fiaskója volt. A kalandjátékairól - konkrétan a különböző „Quest"-sorozatokról - elhíresült Sierra Interactive egyike volt azon nagy kiadóknak, akik a 7th Guest sikerén, valamint a CD olvasók gyors elterjedésén felbuzdulva monstre fejlesztésekbe kezdett. Akkoriban sokan gondolták úgy, hogy a trendinek számító FMV (Full Motion Video) technológia helyettesíteni tudja magát a játékot, és így sorra születtek olyan alkotások, amelyek játék címén másról sem szóltak, mint különböző videó bejátszásokról. Az újdonság varázsa azonban hamar elmúlt, az FMV jelző hamarosan inkább bélyeg lett, mintsem jelvény, és ennek a trendnek esett áldozatul a hihetetlen gyártási költségekkel készülő Phantasmagoria is. 6 CD-n több órányi horrorvideó, gyenge történettel, minimális interaktivitással és még annál is kevesebb kalandelemmel – ennyi. A program remekül példázza azt az örökérvényű alapigazságot, miszerint a mennyiség többnyire nem helyettesítheti a minőséget. Az FMV a tapasztalatok hatására szép lassan kikopott a játékokból (néhány nagy nevű kiadóval egyetemben), pedig jól alkalmazva remekül működhetett volna. Elég, ha csak két címet említek: az ugyancsak Sierrás Gabriel Knight 2, (mely az első ötben szerepel az örökranglistámon), vagy a Wing Commander 3, amelynek egyes jeleneteitől még mindig borsódzik a hátam. A Phantasmagoriából viszont csak a dekoratív hősnő hagyott nyomokat bennem, de ő is csak azért, mert nem mindennapi bájaival már két perc játék után is elkápráztatta a nagyérdeműt...

Del

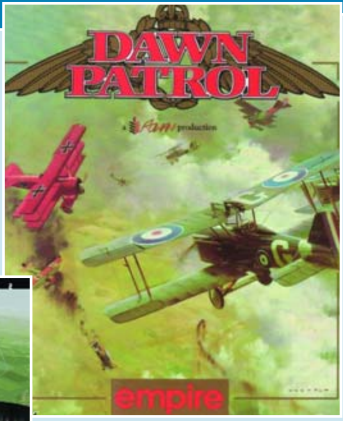


HEART OF DARKNESS

A maga nemében a Heart of Darkness is úttörő szerepet töltött be – ez volt talán az első 3D-s elemeket felvonultató platform játék, és minden kétséget kizáróan a kilencvenes évek közepén egyike volt a legjobban „hype"-olt és legjobban várt alkotásoknak. Hosszú évek fejlesztő munkálatai, rengeteg nyálcsorgató átvezető animáció és trailer után aztán maga a játék a legtöbb fórumon mindössze egy „nem rossz" jelzőt kapott, ami a szakértők számára már egyértelmű tanulsággal szolgált: a hosszú ideig tartó felfokozott várakozás és figyelem, valamint a rengeteg kiadott információ akár a vesztét is okozhatja egy játéknak (remélem, a Stalker nem jut majd hasonló sorsra...). A Heart of Darkness ettől eltekintve jó kis progi volt, ha szokásos módon dobják piacra, akár igazi sikerprogram is lehetett volna belőle (lásd Half Life vagy éppen a Tomb Raider), így viszont csak egy játék volt a sok közül, amitől többet vártak az emberek – talán nem is alaptalanul...

Del

DAWN PATROL



Az Empire játéka az I. világháború nagy hőseinek állított egyfajta emléket, jó néhány nagy háborús legenda (Werner Voss, Manfred von Richthoffen, a Vörös báró) felbukkant az ütközetek során. Leginkább azonban azzal vált ismertté és kedveltté ez a program, hogy annakidején ez volt az első játék, mely SVGA-ban nyomult. Ez a VGA kis felbontása után mindenképpen üdítő volt, persze kellett hozzá gép rendesen. A legemlékezetesebb feladatok azok voltak, amikben a nagy ászok szerepeltek. Érdekes újítás volt eme történelmi küldetések lejátszása, melyekben egy névtelen pilóta bőrébe bújva írhattuk újra a történelmet, és ezzel alakíthattuk a pilóta életútját. A műszerek megjelenítése a kor követelményeihez igazodva inkább karakteres alapú volt, de ez akkortájt még nem jelentett gondot. A terep és a repülők kidolgozása is nagyon ütős volt; rengeteget repültünk akkoriban a kis kétfedelű gépekkel. Visszagondolva egyáltalán nem hiányoztak a csillogó-villogó dolgok a játékból, de azt hiszem, ez minden akkoriban megjelent játékra igaz lehetett. A program egyébként komoly sikereket ért el világszerte, több adaptációja is elkészült, többek között Amigán is játszhattunk vele.

INDYCAR SERIES

Fejlesztő: Brain in a Jar **Kiadó:** Codemasters **Web:** www.codemasters.co.uk/indycarseries/

Az amerikai versenyzési formákkal kapcsolatban a nagy vízen innen sajnos még manapság is rengeteg félreértés van, ami azért érthetetlen, mert igazán nem bonyolult, még akkor sem, ha valaki a Hungaroring Sport Rt. vezérigazgatói posztját tölti be...

Döcögős. Kétségtelen, hogy az elmúlt néhány évben az IndyCar esett át a legtöbb változáson, ám ez nem lehet elégséges ok arra, hogy az itthoni tévékben, újságokban és egyéb médiumokban ennyi születlenséget hordjanak róla össze. A helyzet nagyon egyszerű. 1979-ben útjára indult az USA elsőszámú nyitottkerekű bajnoksága, az Indy Car World Series. Minden szépen folyt a maga medrében, mígnem a 90-es évek közepén Tony George, az indianapolisi pályát tulajdonló cég elnöke nagyobb beleszólást szeretett volna a dolgokba, arra apellálva, hogy a legnagyobb érdeklődésre számot tartó versenyt ő adja a bajnokságba. Ez a történetés 1996-ban a sportág szakadásához vezetett: a jelentősebb csapatok megalakították saját bajnokságukat, a CART-ot (Championship Auto Racing Teams), a „maradék” pedig létrehozta az IRL-t (Indy Racing League). Kezdetben a CART sokkal népszerűbb volt, ám a másik társaság Indy 500-as versenye olyannyira hiányzott, hogy 2002-ben az egyik legnevesebb csapat, az előző évi versenyző és konstruktőrbajnok, a Team Penske anyagi okokra hivatkozva összecsomagolt és átköltözött az IRL-be. 2003-ban igazi népvándorlás indult meg, csak kapkodta az ember a fejét, hogy kik hagyták cserben a CART-ot. A dolgok mozgatórugója természetesen a pénz volt, de ezzel a lépéssel annyit értek el, hogy jelen pillanatban mind a két bajnokság csak vegetál. A 2003-tól IRL IndyCar Series néven rendezett futamokon üresen ásítoznak a lelátók (kivéve persze a fő attrakciót), míg az idén szintén átkeresztelkedett, CART-ból Champ Carrá váló szervezetet a pénztelenség bénítja meg. Pletykák szerint mind a két fél kezdi belátni, hogy ennek nem lesz jó vége, a megoldás azonban még várat magára. (Visszatérve az elejéhez, ennek megfelelően tehát Cristiano da Matta (2002) és Juan-Pablo Montoya (1999) a CART-ban, Jacques Villeneuve (1995) az IndyCarban szerzett elsőséget.)

Az IRL érdektelensége azzal nem magyarázható, hogy unalmas lenne, ugyanis a pilóták rendkívül izgalmas versenyeket vívnak, gyakran hajszálnyi különbségek döntenek (az idei chicagói futamon például Sam Hornish Jr. 99 tízezred másodperccel nyert Scott Dixon előtt, aki csupán 1 tízezred mp-cel előzte meg Bryan Hertat; azaz: 0.0000-0.0099-0.0100 mp...), és egy futammal a vége előtt elvileg még 5 versenyzőnek van esélye a bajnoki címre. Ám hogy ezzel a játékkal az IRL-nek egy rajongót sem sikerül szereznie, az is biztos...

Azt hiszem nem jutok el a Pit-Stopig

Mindenki itt van? Akkor kezdődhet a móka!

INDIANAPOLIS 500 - "GREATEST SPECTACLE IN RACING"

A világ leghíresebb versenyének története a múlt század elején kezdődött, mikor is a helyi bíróságon 1909. február 9-én 250 ezer dollár alaptőkével bejegyezték az Indianapolis Motor Speedway Companyt. A céget négyen alapították (Carl Fisher, Arthur Newby, Frank Wheeler és Jim Allison - mindannyiuknak az autóiparban voltak érdekeltségeik) azzal a céllal, hogy létrehozzák a kor legnagyszerűbb versenypályáját. A tulajdonosok 2-5 mérföld közötti hosszúságú vonalvezetésben gondolkodtak (mivel Amerikában vagyunk, természetesen csak ovál forma jöhetett szóba), és a számtalan terv közül egy 2,5 mérföldes elképzelést választottak ki, ami egy, a sarkainál lekanyarított téglalapra hasonlított, és alapjaiban a mai napig megmaradt olyannak, amilyennek a tervezők 94 évvel ezelőtt megálmodták.

A pálya megnyitására június 5-én került sor (43500 néző látogatott ki egy hőlégballon bemutatóra), az első autós hétvégét augusztus 19-21-én tartották, de a három nap alatt bekövetkezett öt haláleset (2 versenyző, 1 szerelő és 2 néző) az elkövetkezendő évek tragédiáit vetítette előre. Idáig összesen 72 haláleset történt, ebből 6 az Indy 500-at megelőző években. 1991-ben egy részeg fiatal kocsival belógott a pályára és összetörte magát, 2000-ben pedig a Formula 1-es versenyen három néző a lakókocsijában szénmonoxidmérgezést szenvedett. Magán a versenyen 1996-ban volt az utolsó haláleset, amikor is Scott Brayton az edzésen a második kanyarban a falnak csapódott.

A borítás eleinte ún. dirt volt, ami zúzott kő és kátrány keverékét jelentette, de hamarosan szilárd burkolatra cserélték, amihez nem kevesebb, mint 3,2 millió darab téglát használtak fel (innen ered a pálya beceneve is: "The Brickyard").

Néhány kisebb súlyú verseny után az első igazi 500 mérföldes versenyt 1911. május 30-án rendezték (ezt a napot nevezik Memorial Day-nek), Ray Harroun nyert kemény 74.602 mph-s átlaggal (ne számoljatok, ez 6 óra 42 perc versenyidőt jelent!). Lewis Strang indulhatott az első rajthelyről, mivel ő adta le leghamarabb a nevezését... Abban az időben a kétüléses autók voltak a megszokottak, a társként utazó szerelő ugyanis azonnal el tudta hárítani az apróbb problémákat, és a vezetőnek is tudott információkat adni az ellenfelek helyezkedésével kapcsolatban. Harroun viszont egyedül ment (a kisebb súly miatt gyorsabb volt - jól okoskodott az öreg), segítségként középre felszerelt egy tükröt, amiben látta a háta mögött történteket (feljegyzések szerint ez volt a világ első visszapillantója).

Az azonos erőviszonyok érdekében 1912-től szabályban rögzítették, hogy az autóban hány személynek kell helyet foglalnia (szinte évente változott, hogy egy vagy két fő a minimum), véglegesen 1938-tól engedélyezték az együléses versenygépeket. Időközben 1927. augusztus 15-én egy első világháborús ász pilóta, Eddie Rickenbacker vásárolta meg a pálya tulajdonjogát, majd a második világháború után - mintegy új lendületet adva a dolgoknak -, 1945. november 15-én a Hulman család vette meg a pályát 750 ezer dollárért, ami a mai napig a birtokukban van. Az eltelt évtizedek alatt több millió dollárt költöttek a pálya és környezetének fejlesztésére: a lelátókon kicserélték vagy létrehozták az ülőhelyeket (napjainkban 319 ezer néző a pálya befogadóképessége, a világon a legnagyobb sportlétesítmény), 1961-ben elkészült a fedett Paddock tribün, 1963-ban megnyílt a Speedway Motel, 76-ban a Híresség Csarnoka (Karácsony kivételével minden nap nyitva van, ha valaki arra jár, feltétlenül nézze meg), 1985-ben pedig 96 új garázst húztak fel. A pálya borítása is haladt a korral. 1961-ban az akkorra már elavult téglákat felszedték és aszfaltot terítettek le (csak a célvonalnál hagytak meg 9 sort), amit 1976-ban, 1988-ben és 1995-ben is felújítottak, de apróbb javításokat évente végeznek. 1994-től a NASCAR is tart versenyt a pályán (Brickyard 400), 2000-ben pedig a Formula 1 ezen a helyszínen tért vissza az Egyesült Államokba (U.S. Grand Prix).

Sajnos olyan érdekességek részletezésére már nem maradt hely, minthogy pl. a híres mondat ("Gentlemen, Start Your Engines!") Wilbur Shaw nevéhez fűződik még a 40-es évek végéről, vagy a tejivás legendája, miszerint az 1933-ban első helyezett Louis Meyer célbaéréskor hideg innivalót kért, és csak egy tejesüveg volt a közelben; 1946-tól a győztest mindig várja egy üveg tej, amit kutya kötelessége meginnia, már csak a hagyomány miatt is.

Gázt neki! Szerintem nem kellett volna ilyen jó intrót csinálni, mert azt hihetjük, hogy átélhetjük mindazt az izgalmat, feszültséget, látványt, amit a filmen látunk, de később kiderül, hogy ez nem így van. Az elején még minden jónak tűnik, annak ellenére, hogy 2002-es adatokkal fogunk találkozni, tehát az „árulók" nagy része ellen nem versenyezhetünk.

Gyakorlásnak van egy Masterclass nevezetű játékmód, amiben 8 különböző feladatot kell végrehajtanunk az egyszerű átlagsebesség elérésétől kezdve egy verseny megnyeréséig, az átkötő szövegekkel és a filmes segítségekkel kiegészítve egészen jól megismerhetjük a bajnokság szabályait és fontosabb jellemzőit. A gyors verseny és a bajnokság alapkövetelmény egy autós programban, de biztos vagyok abban, hogy senki nem ezzel fogja kezdeni ténykedését, hanem a külön menüpontban található Indy 500-as futammal. Az esetleges tesztelés után részt vehetünk a rajtfelállást meghatározó többlépcsős procedúrán (lásd keretes írásunkat), és ha megfelelő időt futottunk, indulhatunk a versenyen. Nem kell megijedni, billentyűzettel biztosan sikerülni fog, hiszen az irányítás annyira bugyuta, hogy csak rá kell tenyerelni a gázra, a kanyar ívét nagyjából jól kezdeni, és ennyi elég is. Olyan apróságokkal nem kell törődni, mint hogy esetleg a kanyar bejáratán túlcsúszunk, lemegyünk a fűre, vagy egy hirtelen kormánymozdulat miatt megpördülünk, ezeket a súlyos vezetői hibákat ugyanis a program meglehetősen nagyvonalúan kezeli, még Pro fokozaton is. Ha később kezdünk kanyarodni, a valósággal ellentétben jó eséllyel az ideális ívre tudunk húzódni, de ha jelentősen elszámítjuk magunkat, csak el kell vennünk a gázt, és simán befordulunk (ha ennyire gyerekjáték lenne az oválpályás vezetés, már rég felszántották volna mindegyik betonteknőt). Kormánnyal a másik végletbe esünk: bármilyen érzékenységet vagy rásegítést választunk, egy kört sem tudunk normálisan végigmenni, össze-vissza kóválygunk, nem lehet kontrollálni az autót, állandóan alulkormányzott, tehát az orrát tolja kifelé, kb. fele annyi sebességgel tudunk menni, mint ami ahhoz lenne szükséges, hogy a legalább a mezőny végével tartsuk a lépést. Ezen a problémán még a nehézségi szint állítása sem segít, mert az a fizikára vagy az irányításra nincs hatással, a legnehezebbet kiválasztva is csupán sérülni fog az autónk, kopni fog a gumi, valamint a

Ez a sérülési modell elég nevetséges

Belső nézet 2003-ban?

INDY 500 MENETREND

Az indianapolisi 500 mérföldesen nemhogy nyerni, de célba érni is óriási dolog, sőt, az is elmondhatja magáról, hogy tud valamit, aki egyáltalán be tudja verekedni magát a tradicionálisan 33 induló közé.

Május elején egy hétig tartanak a szabadedzések, melyeket a futam előtt két héttel tartandó Pole Day szakít meg. Ezen a hivatalos időmérésen minden nevezett autó részt vehet, de csak a legjobb 24 minősíti magát a versenyre, és ekkor dől el a rajtelsőség is (az eredményt négy egymás utáni gyors kör átlaga adja meg). Ezután szintén szabadedzéseken lehet ráhangolódni az egy héttel később rendezendő Bump Dayre, ami egy utolsó lehetőség a nem kvalifikált versenyzők számára. Aki itt a leggyorsabb, az indulhat a 25. helyről, függetlenül attól, hogy az ideje esetleg jobb, mint a pole-t elérőé! A 33. még bekerül a mezőnybe, a többiek csomagolhatnak. A Bump Dayen az első edzésen legjobb 24 versenyző szintén elindulhat, de ezt ritkán szokták megkockáztatni, mert a végső összesítésben ez utóbbi idő számít, így akár ki is lehet esni az indulók közül – igaz, a pakliban a jobb helyezés elérése is benne van (általában akkor próbálkoznak ezzel, ha a Pole Day-en valaki vezetői hibát vét, és tudja, hogy több van az autójában). A verseny előtti utolsó edzésnapot Carb Daynek hívják, így állítva emléket az utolsó Indy 500-as versenyautónak, melyben még karburátort használtak (Lotus-Ford, 1963). A hónap utolsó vasárnapján pedig útjára indul a világ leghíresebb 200 köre...

metanol csökkenésére kell figyelnünk. A sérülés persze szintén olyan, amilyen, a törött felfüggesztést a pitben pillanatok alatt megjavítják, bár az igazsághoz az is hozzátartozik, hogy elég egyetlen ütközés, hogy a futamból kiessünk. De ez a gyorsszervíz akkor is durva hiba.

A játék sorsa azonban már az elején eldőlt (mint mindenben, a játéktesztelés során is az első élmény a meghatározó). Belső nézetet választva szembekerültem egy olyan „műszerfallal”, ahol a fordulatszámot jelző led-soron kívül semmi nincs. A szükséges információk a sarkokban jelennek meg, teljesen kívül esve a látómezőn (az is kérdéses, hogy a számadatoknak mennyire hihetünk, olyan is előfordult, hogy legjobb körnek 352 mph-s átlagot írt ki...), de néha csak oda kell pillantani, kockáztatva ezzel a falnak csapódást, különben a mögöttünk zajló eseményeket nem tudjuk követni, mert a visszapillantó nem fért bele a költségvetésbe! A rajtot jelző zöld zászlóról csak akkor kapunk értesítést, mikor áthaladunk a célvonalon, tehát ha nem figyeljük, hogy a többiek mikor gyorsítanak, már a legelején hatalmas hátrányba kerülünk. Az előzetes marketing dumát - miszerint az AI fejlesztése igazi versenyzők véleménye alapján történt - eleve fenntartással kezeltem, és milyen jól tettem. Úgy viselkednek, mintha még soha nem ültek volna versenyautóban, a második körben sárga zászló alatt kimennek a szerelőkhöz, előzés közben ráhúznak egymásra, kanyarban (!) cikáznak a másik előtt, indokolatlanul lassítanak, egyedül a szélárnyékot használják ki megfelelően. Mindez bőven elég lenne, hogy sovány disznó vágtában abbahagyjam ezt a szenvedést (mert az volt), de amikor egy Dan Wheldon (bocs Dan) meg tudta nyerni az Indianapolis 500-as versenyt, akkor elszakadt a cérna. Ám még a kilépés sem

ment egyszerűen. Billentyűzetes játék esetén alapból nincs meghatározva a „Pause”, ami a kilépő menüt gördíti le, úgyhogy eleinte maradt a drasztikus Reset megoldás, hacsak nem vittem végig a teljes távot. Kormányos irányításnál nincsen gond, ott van ilyen kiosztás, ebből kiindulva sikerült orvosolni ezt a bosszantó hiányosságot.

Rükverc! Ez a játék „méltó” ahhoz a színvonalhoz, amit a Codemasters idén produkált. Utólag belátom, hogy a TOCA Race Drivert túlértékeltem, ma már visszafognám a lelkesedésemet, a Colin McRae Rally 3 őrületes nagyot bukott, az IndyCar Series pedig az oválpályás versenyzés megcsúfolása. Egy esetben tudnám elképzelni, hogy megbocsássak a sok kellemetlen élményért, ha a Colin 4-gyel mi is játszhatnánk (Xboxon mentem vele, nagyon jó, fényévekkel jobb a harmadik résznél, talán még az abszolút első helyre is pályázhatna). De mivel az csak a konzolosok kiváltsága, ezért örök harag...

IndyCar Series
Teljesítmény-teszt

Mérési körülmények:
A tesztet az IndyCar Series pályáin végeztük Quick Race versenymódban, az ingyenesen letölthető Fraps programmal (A DVD mellékletünk Turkáló rovatában megtalálják).

■ Minimális grafikai részletesség ■ Közepes grafikai részletesség ■ Maximális grafikai részletesség

P4 2500 MHz, 512 MB RAM, PowerColor Ati Radeon 9800 Pro, ECS s478 P4-es alaplap 1280x1024
- NoAA: 62 fps

P4 2500 MHz, 512 MB RAM, PowerColor Ati Radeon 9800 Pro, ECS s478 P4-es alaplap 1024x768
- NoAA: 60fps

Celeron 1700 MHz, 256 MB RAM, GeForce 2MX 64 MB 1024x768
- NoAA: 31 fps
- NoAA: 30 fps
- NoAA: 23 fps

Celeron 1700 MHz, 256 MB RAM, GeForce 2MX 64 Mb 800x600
- NoAA: 37 fps
- NoAA: 30 fps
- NoAA: 29 fps

Az IndyCar Series azon kevés autóversenyek sorába tartozik, amely a gyengébb konfigurációval rendelkező játékosok számítógépén is tökéletesen játszható sebességgel futott.

Tasnádi Zoltán

68%

grafika 22/25
zene/hang 10/15
játékélmény 26/40
kategórián belül 8/15
összhatás 2/5

DVD MELLÉKLET
csalás **[háttérkép]** javítás demo

PRO: végül is IndyCar
KONTRA: billentyűzettel csecsemőknek való, kormánnyal idétlen, igénytelen „műszerfal", szegényes hangzásvilág, nincs többjátékos mód, nem méltó a névhez

MINIMUM GÉPIGÉNY
P750, 128 MB RAM, 1.6 GB HDD, D3D

ARENA
IndyCar Racing II...........................82%
CART Precision Racing...................75%
Colin McRae Rally 3......................67%

AGE OF MYTHOLOGY: THE TITANS

Fejlesztő: Ensemble Studios **Kiadó:** Microsoft **Web:** www.microsoft.com/games/titans

A Blizzard és az ex-Westwood után harmadikként az Ensemble Studios is kiterítette lapjait a hosszú évek óta tartó nagy-nagy RTS-kártyajáték 2003-as felvonásában. Az idei a kiegészítők éve ebben a grandiózus pókerpartiban, és örömmel jelenthetjük, a Frozen Throne és a Zero Hour után a Titans sem bizonyult üres blöffnek – sőt, azokhoz hasonlóan az Age of Mythology kiegészítőjével is valahol a királypóker magasságában sikerült teríteni.

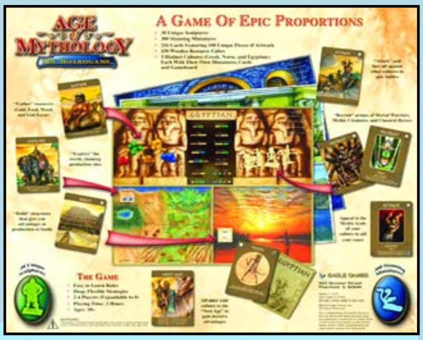
Az elsüllyedt birodalom. Történetünk tíz évvel a Mythology fináléja után veszi fel a fonalat, amikor szegény atlantisziak már igen nyomorultul érzik magukat otthonuk elsüllyedése miatt. Az égiek által cserbenhagyott nép imáit a Tartaroszon sínylődő titánok (akiket Zeusz és bandája zárt oda a görög mitológia legnagyobb háborúja után) hallják meg, és rettentő konspirációt kezdenek el szövögetni a visszatérésre. A terv kulcsfigurája Kastor, Arkantos fia; az ő kalandjait fogjuk nyomon követni 12 küldetésen át, míg móresre tanítja a görög-viking-egyiptomi „tengelyt", és feltöri Tartarosz kapuját – aztán rájön, hogy csúnyán át lett verve, és tűzzel-vassal visszacsinálja az egészet.

Cerberus valamiért nagyon mérges arra a toronyra

A titánok lesznek tehát az atlantisziak, az új játszható nép istenei: név szerint Gaia, a Földanya, Uránusz, az ég istene, és Kronosz, az idő ura, egyben Zeusz és az „újgenerációs" istenek eljöveteléig a görög panteon feje. Ahogy viking, egyiptomi és görög kollégáik, a titánok is alapvetően meghatározzák népük játékstílusát. Kronosz az épületekkel trükközik, a sajátjainkat teleportálni tudja, az ellenfélét pedig lebontani; ezen felül a mitikus egységei és ostromfegyverei olcsóbbak és erősebbek a szokásosnál. Uránusz teleport-kapukat épít, humán katonái gyorsabbak mindenkinél, tőle kapott varázslatunkkal pedig megbéníthatjuk ellenfeleinket. Gaia spéci növényzettel veszi körbe birodalmát, ami egyrészt regenerálja az épületeinket, másrészt megakadályozza, hogy az ellenfél a közelünkben tudjon építkezni; ezenfelül erdőt tud telepíteni, ami falként működik, amíg a fakitermelés el nem fogyasztja.

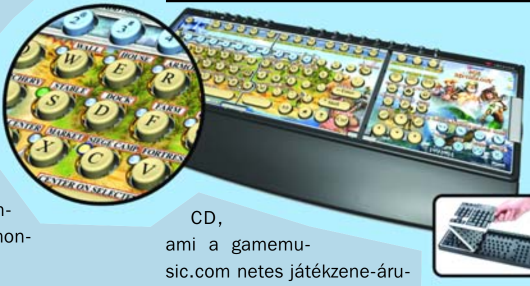
MYTHOLOGY ITT, MYTHOLOGY OTT...

Az utóbbi időben egyre többen próbálják meglovagolni az Age of Mythology sikerét. A Titans kiegészítővel egy időben került a boltokba az Eagle Games gondozásában az AoM társasjáték-verziója, amiben – ahogy az eredeti változatban is – a görögökkel, vikingekkel illetve egyiptomiakkal küzdhetünk a világuralomért.



A készítők a Civilization remek társasjáték-változatával tették le a névjegyüket, annak kipróbálása alapján jogosan feltételezzük, a Mythology is meg fogja érni a pénzét – bár a hazai boltokban sajnos aligha lesz kapható, marad a netes rendelés...

Az Ideazon nevű cég spéci Age of Mythology hardverrel támadja le a rajongókat: 16 dollár ellenében a játék irányítására optimalizált billentyűzettel vezényelhetjük hadba népünket. Minden hotkey és irányítás-könnyítő trükk rajta van, ráadásul kimondottan jól néz ki.



Végül ott a nagyobb sikerű játékoknál már szokásosnak mondható hivatalos játékzene-válogatás CD, ami a gamemusic.com netes játékzene-áruház (ilyen is van!) toplistáján jelenleg az örök favorit Final Fantasy VII Soundtrack mögött a második legkelendőbb album.

KISEBB ISTENEK – CLASSICAL AGE

Oceanus

Ahogy a neve sejteti, az óceánok istene, mi több, azok alkotója. Varázslata húsevő növényeket teremt, akik jóízűen elfogyasztanak mindenkit, aki a közelükbe kerül, használjuk óvatosan. Mitikus egységei vízi illetve szárazföldi gyógyító figurák, igen hasznosak lehetnek, míg a technológiái a gyalogos katonáinkat erősítik.

Prometheus

Szegény folytatólagos májzsugorban szenvedő tűzlopó a játékban a hősök legfőbb istápolója. Valor nevű varázslatával hőssé faragja a normál egységeket, kifejleszthető spéci technológiáival is őket erősíti. Vicces mitikus egysége a Promethean, ami halálakor 2-3 kisebb gólemnek ad életet, amiket a szerencsétlen ellenfélnek újra le kell verni.

Leto

Őt tartják a legokosabb titánnak, ennek ellenére többször összeszűrte a levet Zeuszszal (ennek gyümölcse Apolló és Artemisz). Varázslatával halálos pókokat szabadíthatunk az ellenségre – meg saját magunkra is, ha óvatlanok vagyunk. Mitikus egysége az Automaton, gyors, regenerálódik, ideális az odaszaladunk, ütünk, elszaladunk, gyógyulunk taktikára.

A viking titán azzal a bazi nagy kalapáccsal mindjárt elkezdi Józsefváros rehabilitációját

A promethean-sereget osztódással szaporítjuk

Atlantisz. Logikus lett volna azt várni a bemutatkozó új néptől, hogy az eddigieknél nagyobb kihívást jelentő, nehezebben kordában tartható figurák legyenek. Ehhez képest az atlantisziak vezetése gyerekjáték lesz például az egyiptomiakhoz vagy a vikingekhez képest. Először is az atlantiszi parasztok hihetetlenül jó munkaerők, őrült sztahanovista módjára dolgoznak, és ha kell, meg is védik magukat. Elég, ha kizavarunk pár fickót a földekre, többet nem is kell különösebben a termeléssel törődnünk. A kiképző és kiegészítő épületek sokaságát összevissza két barakk, egy összevont Armory, és az Economic center váltotta ki; ráadásul az atlantiszi házakban az eddigi tíz helyett húszan laknak, tehát ezek építgetésére sem kell annyi figyelmet fordítanunk. Az atlantisziak az isteni energiát a Town centereik után kapják, ami meghatározza a követendő stratégiát is: terjeszkedni, minél agresszívebben és dinamikusabban!

Az atlantiszi alap-katonák nagyjából a régi bakák megfelelői, különösen erősek az íjászaik, de egyébként semmi extra, egy pillanat alatt kézre áll a sereg. A mitikus egységeik között már vannak cifrább esetek, róluk bővebben a keretes írásban, a kisebb isteneknél olvashattok. Aprónak tűnő újítás, mégis igazi áldás a gyártó épületeknél a „repeat" gomb, vagyis a beállított termelés végtelenítése; főleg a végjátékban lehet életmentő, hogy nem kell a frontvonalról visszaszaladgálnunk a bázisra új katonák legyártása ügyében intézkedni. Elég néhány futószalag-üzemmódba állított barakk és/vagy templom, hogy az utánpótlással ne is kelljen többé törődnünk (ez persze feltételezi a hatalmas tartalékkal rendelkező nyersanyag-bázist). És hogy még mindig ne legyen elég az atlantisziak tápjaiból, a varázslataik sem „egylövetűek", mint a konkurens népeknél, pályánként 2-3, de van, hogy még több alkalommal használhatjuk őket.

A kényes egyensúly. A Mythology kisebb-nagyobb kiegyensúlyozatlanságait hivatott kiköszörülni az a négy kifejleszthető technológia, amit a játék „régi" népei kaptak. A görögöknél a hősök kapnak \gz +50%-ot mitikus egységek ellen (eddig is a görög hősök voltak a legcombosabbak, de továbbra is jelentős hátulütőjük, hogy egyszerre csak négyen állhatnak a szolgálatunkban). A vikingeknél a baltadobálót erősíthetjük (bár a statisztikák szerint eddig is messze a legnépszerűbb egység volt) a repülő lények ellen – ami rá is fért az északiak légvédelmére. Az egyiptomiaknál a papok kaphatják meg a tárgyfelvétel képességét

KISEBB ISTENEK – HEROIC AGE

Hyperion

A titán, „aki a Nap előtt jár", a Nap, a Hold, és a csillagok teremtője. Varázslata a Chaos, egy csoportnyi katonát semlegessé változtat; ez duplán jó, mert annyival is kevesebben vannak az ellenfeleink, ráadásul további veszteségeket szenvednek, mire a frissen semlegessé váltakat leverik. Mitikus egysége a szatír, remek távolsági támadással, de a legjobb a kifejleszthető Heroic Renewal technológia, ami regenerálódó hősökkel jutalmaz.

Theia

Hyperion felesége és Helios anyja, egyébként meg az arannyal, ezüsttel és mindenféle drágakövekkel hozzák összefüggésbe. Varázslata valójában egy épület, a Hesperidák Kertje, ahol driádokat „gyárthatunk". Mitikus egysége egy madár, remek távolsági támadással, plusz képességként pedig ellenséges dolgozókat tudnak elrabolni, ami főleg a játék korai szakaszában vetheti vissza komolyan az ellent. A technológiái elég felejthetők.

Rheia

Kronosz felesége, minden istenek anyja, a termékenység istennője. Ő segített Zeusznak a nulladik születésnapját túlélni (az öreg Kronosz ugyanis megette minden újszülött gyermekét), így közvetetten ő okozta a titánok bukását. Varázslata a Traitor, Hyperion káoszához hasonlóan működik. Mitikus egysége a Behemoth, a heroikus kor legjobb ostromfegyvere. Technológiái az isteni támogatás (favor) begyűjtését gyorsítják, ami roppant hasznos dolog.

KISEBB ISTENEK – MYTHIC AGE

Hecate

A boszorkányistennő egyik alakja egy fekete hajú szépség, másik kutya-, ló-, és kígyófejű szörny. Varázslata a Tartarian, alvilági lényeket idéz, akik mindenkit támadnak, akit érnek, roham előtti „puhításként" érdemes használni. Mitikus egysége a Lampedes, spéci támadásával az ellenséges egységekből semlegeseket csinál – talán a legerősebb mitikus lény a játékban! Hecate speckói közül érdemes Mythic Rejuvenationre gyúrni, ami regenerációt ad a mitikus lényeinknek.

Helios

A napisten az egyik legjobb varázslattal, a Vortexszel lopja be magát a szívünkbe, amivel a teljes haderőnket tetszőleges helyre teleportálhatjuk. Mitikus egységei a villámszóró csatahajó Man-o-War-ok, és a földrengésekkel operáló böhöm Hekagigantes. Spéci épülete a tükörtorony, ami az ellenséget „lézernyalábokkal" üdvözli. Technológiái az ostromfegyvereket erősítik - valószínűleg lesz sürgetőbb dolgunk is ezek kifejlesztésénél.

Atlas

A legszerencsétlenebb titán, akit Zeusz az égbolt életfogytiglani vállon tartására ítélt, aztán Perszeusz a medúzafővel kővé változtatta; azóta hegységként funkcionál Észak-Afrikában. Varázslata, az Implode egyszerű: ahová lőjük, elnyeli az egységeket, és szétveri az épületeket. Mitikus egysége, az Argus kiköpött rágóguminak tűnik, ehhez képest savtámadása elég durva. Specialitásai az egységeink látótávolságát növelik, amire ritkán van már szükségünk, mikorra Atlaszt megkapjuk.

(ez eddig csak a fáraó sajátja volt), míg Set állatsereglete jelentős gyengítésen esett át. Minden népre érvényes, hogy a hajók sokkal ütősebbek lettek, most már van esélyük az életben maradásra mitikus egységek ellen is.

Sajnos a régi hibák csiszolgatása mellett sikerült újabb kiegyensúlyozatlanságokat vinni a rendszerbe. Az új multiplayer-erővonalak és nyerő taktikák ugyan még nem alakultak ki, de pár heti játék után az atlantiszi katonák hőssé változtatása plusz a hősöknek regenerációt adó Heroic Renewal mindent ütő kombónak tűnik.

A címszereplők. A titánok nemcsak az atlantisziak isteneiként jelennek meg a játékban, de „megépíthető" szuperlényként, egyfajta végső fegyverként is. Csak egészen kicsit macerás hozzájuk jutni: először is fel kell fejlődnünk az utolsó, mitikus korszakba, majd átlépni az ötödik, titáni korba. Itt már nem kapunk új istenséget és egyéb tápokat, kizárólag a titán-kapu építésének lehetőségét (erről persze a program tájékoztatja az összes ellenfelünket, akik kapát-kaszát elejtve rögvest minden erejükkel ránk támadnak – tegyük mi is ezt hasonló esetben, ha kedves az életünk!). Ha felépült a kapu, kilép belőle az überterminátor, aki 7000 HP-val, csaknem átüthetetlen páncéllal, és minden képzeletet felülmúló támadási potenciállal van felvértezve - (impresszív látvány, ahogy vidáman szétrugdossa a várfalat, miközben harci elefántokat morzsol szét a kezeiben...). Egy másik titánt kivéve senkinek nincs esélye vele szemben, a legjobb még azelőtt szétverni a kaput, hogy kitenné belőle a lábát. Hogy azért legyen valami achilles-sarka a titánnak is, nem lehet gyógyítani őkelmét (bár erre általában nincs is szükség), illetve méretüknél fogva nem férnek bele semmilyen hajóba és teleportáló kapuba – na ez szigetes pályákon kellően korlátozza már őkelméket. A négy nép négyfajta titánt kap, de azok csak ránézésre különböznek, egyébként mind teljesen ugyanazt tudják, mi több, még az animációik is ugyanazok.

Mod-készítők, előre! Aránylag kevesebb játékost érint, de meg kell említeni, hogy a Titans pályaszerkesztője fényéveket javult az alap Mythology-éhoz képest: a szkriptnyelvben egy zsáknyi új utasítást, feltételvizsgálatot és effektet kapunk, de a legfontosabb az a debugger, aminek segítségével minden egyes AI-irányította egységről megtudhatjuk, hogy mikor, mit, miért, milyen esemény hatására cselekszik.

Titanic. Az alap Mythology is igazi mesterremek volt, és a kiegészítő sem nyújt sok támadási felületet a rosszindulatú kritikusoknak. A 12 küldetés sajnos elég kevés, még a „minden este 1-2 pálya" öreguras tempóval sem tart ki egy hétnél tovább – az a hét viszont színvonalas szórakozást ígér, nyoma sincs egy kaptafára készült vagy fantáziátlan pályáknak, mindig van valami extra csavar a felállásban vagy a szabályokban, és a történet is tartogat meglepetéseket. Kicsit lehangoló, hogy titánokat csak a kampány utolsó harmadában kommandírozhatunk – akkor viszont másról sem szól a játék, mint róluk. Ha nagyon kötözködni akarnék, a már említett aránytalanul erős regenerálódó hősös taktikát említeném, meg azt, hogy továbbra sem könnyű a hősöket kiszúrni a tömegből. A művészemberek is megerőltethették volna kicsit jobban magukat: nagyon kevés az új zene, illetve grafika a Titans-ban – bár amit az alap Mythologyból örökölt, az továbbra is első osztályú. A nehézségi fokkal még annyi gondunk sem lesz, mint eddig: a könnyűt tovább könynyítették, a nehéz még keményebb lett, az amőbáktól a villámkezű AoM-profikig mindenki megtalálja a neki megfelelőt. A kampány, és a változatos harcmodorú ellenfelekkel felturbózott skirmish mód után pedig irány a felújított Ensemble Studios Online és a multiplayer harc!

A Titans hozza az Age-sorozattól megszokott és elvárt színvonalat – és ez azt hiszem, minden dicsérő szónál többet mond.

Hancu

Kedves Ensemble, azonnal rúgjátok ki az összes tesztert: EKKORA bug maradt a játékban...!

91%

grafika	23/25
zene/hang	14/15
játékélmény	35/40
kategórián belül	14/15
összhatás	5/5

DVD MELLÉKLET
csalás **[háttérkép]** javítás demo

PRO: JÓ SZTORI, REMEK KÜLDETÉSEK, A SZOKÁSOS SZUPER KIVITELEZÉS, KELLŐ MENNYISÉGŰ ÚJDONSÁG

KONTRA: KICSIT RÖVID A KAMPÁNY, A TITÁNOKAT KEVÉSSZER HASZNÁLHATJUK, KISEBB KIEGYENSÚLYOZÁSI PROBLÉMÁK

MINIMUM GÉPIGÉNY
PII450, 128MB RAM, 450M HDD + telepített Age of Mytholog

ARENA
Age of Kings: The Conquerors 88%
Warcraft 3: Frozen Throne 93%
C&C Generals: Zero Hour 91%

Átfogó CHIP tesztek, vásárlási tanácsokkal.
Olvassa rendszeresen, fizessen kevesebbet!

20-25% megtakarítás!

CHIP előfizetési ajánlatok

Tesztelőfizetés* 30%-os árengedménnyel!

CHIP CD-vel 4 szám	3 624Ft
CHIP CD-vel fél évre (6 szám)	6 216Ft**
CHIP CD-vel egy évre (12 szám)	11 652Ft***

Tesztelőfizetés* 30%-os árengedménnyel!

CHIP DVD-vel 4 szám	5 304Ft
CHIP DVD-vel fél évre (6 szám)	9 090Ft**
CHIP DVD-vel egy évre (12 szám)	17 052Ft***

Előfizetéssel kapcsolatban hívja a **06 1 888 3421, 22, 23**-as telefonszámot.

* tesztelőfizetés új, belföldi előfizetőkre vonatkozik. (a tesztelőfizetéssel létező, vagy lejárt előfizetést nem lehet meghosszabbítani)
** az ár 20% kedvezményt tartalmaz!
*** az ár 25% kedvezményt tartalmaz!

előfizethető a www.chiponline.hu/terjesztes illetve a terjesztes@vogelburda.hu e-mail címen!

VOGEL BURDA COMMUNICATIONS

MACE GRIFFIN:
BOUNTY HOUNTER

Fejlesztő: Warthog **Kiadó:** Vivendi Universal Games **Web:** www.huntthemdown.com

Egy napsütötte őszi délután berepült hozzám az újgenerációs FPS-ek egyik első fecskéje. Kiröhögte a GeForce2-t, megfelelő kártyát alátéve egy fokkal szebben nézett ki, viszont ettől sem lett jobb és kevésbé unalmas. A fecske nem a tavaszt hozta el, hanem vészmadárként huhogta: „lesz ennél rosszabb is" - legalábbis azon kevés ideig, míg a gépemen tartózkodott...

A nem túl bíztató kezdet. Haladjunk időrendben a krónikával. Amikor megláttam a négy (!) darab CD-t, rossz érzések fogtak el. A telepítő-varázsló igazolta is ezeket: közölte, hogy vasamat letesztelve ő bizony a „no hardware shaders" verziót fogja feltolni. A beállító képernyőn aztán meglepve tapasztaltam, hogy a shaderek mellett a dinamikus fények is elérhetetlenné váltak számomra, optimista gyerek lévén mindezekkel együtt is bátran megléptem az 1024x768/32 bitet. Hiba volt. Azon rettentő szaggatást látva, amit a játék művelt, bizony Isten elsírtam magam. Gyorsan vissza 800x600-ba, ezzel már elkocogott – legalább fusson, ha már nem szép. Mert esztétikai síkon bizony olyan volt, mint egy átdorbézolt hétvége utáni sűrű, színes ásítás. No sebaj, majd a játék izgalma, az élmény, a fordulatos sztori feledteti mindezt. Na ja. Hány éves vagy, királyfi?

Azon múzeumi példányok egyike vagyok, akik együtt nőttek fel az FPS-ekkel, hiszen első PC-mmel együtt kaptam a Wolfenstein 3D-t, azóta nem sok cím volt a műfajban, ami kimaradt volna az életemből. Legtöbbjüket végig is nyomtam becsülettel, ám az utóbbi időben valami történt. Vagy én öregedtem ki a stílusból, vagy az ipar halad rossz irányba, mindenesetre legutóbb az Unreal2-t játszva esett meg a csúfság, hogy pár óra alatt meguntam és azóta is a polcon porosodik. Most itt a következő, ami megy mellé, majd jól elbeszélgetnek az élet bukkanóiról...

„Klisérteties" folytatás. Az eddig főleg konzolra hegesztő brit Warthog három éve gyúrja Zöldfülű Buzogány (micsoda név! – a griffin alapjelentése griffmadár, de ez se jobb) kalandjait. Ahogy elnézem, leginkább a Red Faction volt rájuk hatással - akárhogy is, megvásároltak két vaskos művet: a „Hogyan írjunk sci-fi sztorit" címűt, és a „Nagy FPS Sablonkönyv"-et. Mellé tették eddigi játékélményeiket (kb. a Doom-tól indulva), és nekiálltak kalapálni. Végül is összejött. Sci-fi is, meg FPS is, ebben nincs hiba. Nem ebben van a hiba.

A kb. 500 év múlva játszódó MGBH története egy keménytökű űrkatonáról szól, aki a nyitóküldetésben kissé leamortizál egy űrállomást, és ezért 10 év sittet varrnak a nyakába. Le is üli becsülettel, és kiszabadulva „megkérgesedett szívvel, lelkében szörnyű indulatokkal" fejvadásznak áll. Ebben a funkciójában elvállal mindenféle megbízatásokat, ami a repülj oda – lőj le mindenkit – állj tovább vonalat követi. Van háttérsztori is, ami botrányosan sablonos és érdektelen, szerencsére az átvezető mozik (legtöbbje unalmas beszélgetés) átléphetők. Döbbenetes, hogy az a fejlesztőcsapat, aki PSX-en a többszálú, összetett Colony Warst fejlesztette, letesz egy teljesen lineáris, zárt végű játékot, holott ha már fejvadász, akkor minimum választható küldetéseket, ne adj' Isten a megkeresett pénzből fejleszthető felszerelést és hajókat várna az ember. A tervek és hírek űrbeli GTA-ról szóltak – sajnos ebből semmi nem lett, és ez csak az egyik probléma.

Játékmenet, döccenőkkel. A játék abban próbál egyedi lenni, hogy a hagyományos FPS-t amolyan Starlanceres (amit anno a Warthog portolt Dreamcastra) űrcsatával próbálja keverni – ez kb. a játék 20%-át teszi ki. Itt persze teljesen arcade jellegű mókára tessék gondolni, pörögsz az űr végtelenjében, körülötted tenger ellenséges vadászgép. A rosszfiúktól semmiféle taktikát, stratégiát ne várj, támadnak, eltűnnek, és így tovább - már itt jelentkezik az AI gyakorlatilag komplett hiánya. Az meg már csak olaj volt szenvedésem tüzére, amikor véletlenül rátenyereltem a „USE" gombra, és emberem felállva az ülésből hadonászni kez-

Bounty Hunter vagyok, de valami azt súgja, hogy itt sem fogok kókuszos csokit találni...

Űrbéli kiruccanás a Meteorákra

Micike, diktálom: "Keressük, élve vagy halva..."

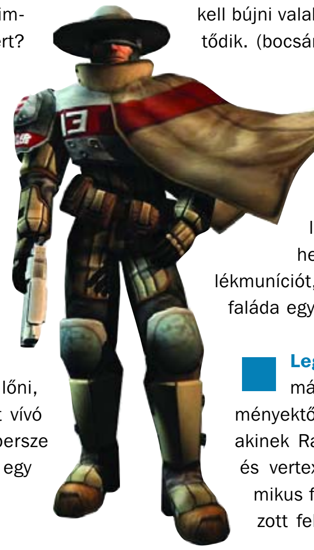
Valamit csak eltalálok. Legalább a célkereszt...

Ezt a... hm, izét lekéstük. Kredenc, mi is ez?

Hová mész, Griffin?

dett a pilótafülkében az alapfegyver gyanánt funkcionáló elektromos ösztökével...
Az FPS rész, mint említettem, abszolút sablonos, a szinttervezéstől a mechanizmusig. Mész előre egy végtelenül lineáris pályán, ahol körben van 6-8 ajtó, ezekből egy felett zölden világít a lámpa, itt kell kimenned. Mindig a zöld úton, Dorothy, nem fogsz eltévedni... Persze a Nagy Sablonkönyvben erre is van megoldás: szellőzőalagút, ahol végig kell kúsznod, leszakadt függőfolyosó, ahová ládákon ugrálva kell feljutnod – ez, mint puzzle. Mivel ez egy idő után kevés, a játék átmegy belső nézetű Tomb Raiderbe, kiszámított ugrógyakorlatokat kell bemutatni, ami igencsak műfajidegennek találtatott számomra.

Persze izgalomnak ott vannak az ellenségek, elméletileg. De kérdem én: mi izgalom van egy vásári céllövöldében, ahol még similabda se jár a hurkapálca ellövéséért? A pályákon elhelyezkedő ellenségeket ugyanis nem zavarja semmi, róják a pályatervező által kiszabott útvonalukat, az sem rettenti el őket, ha járőrtársukat kilövik, ha bomba robban a lábuk előtt – ők mennek, monoton egyhangúsággal. Ha észreveszik a játékost, jön megint a script, gurulnak, kiabálnak, lőnek – ha épp kolléga áll eléjük, akkor őt is. A helyzetet picit javítja a korrekt sebzési alrendszer, azaz lehet lábra, fejre, egyéb testtájékokra lőni, és az se rossz, ahogy a haláltusáját vívó ellenfél össze-vissza lövöldözik, persze ilyet is láttunk már, de ez mindig dob egy picit az összképen.



Ami viszont ront, az a mentési szisztéma, ami tulajdonképpen nincs. Konzolos „checkpoint" rendszer van, mint a Haloban. Ez egy idő után roppant frusztráló, főleg a szkriptelés miatt, hiszen ötödszörre nekifutva ugyannak a szakasznak, már rutinból lövöd le az ellenséget, hogy visszajuss addig a pontig, ahol meghaltál, és folytasd a játékot. Amúgy 11 küldetés van, ezek mindegyike alfejezetekre tagolt, egy-egy misszió egy-két órát is igénybe vehet, mindez jórészt az említett mentési rendszernek „köszönhető". Hab a tortán: többjátékos üzemmód sincs...
Mivel FPS, gondolom sokan kíváncsiak a fegyverzetre is. Alapeset. Pisztoly, puska (kísértetiesen emlékeztet a Halo shotgunjára), mesterlövészfegyver, géppisztoly, rakétavető, egy-két energiafegyver, plusz gránát. Emberünk Halo-féle önjavító energiapáncélt visel, tehát ha sok találatot szedsz be, el kell bújni valahova, és megvárni, míg ez feltöltődik. (bocsánat, hogy ennyit „Halo-zom", de képtelen vagyok a játékot elvonatkoztatni a Bungie üdvöskéjétől...). Az említett sablonkönyv külön fejezete foglalkozhat a lő- és kötszerek utánpótlásáról. Jó lenne már elfelejteni a szétverhető dobozokban fellelhető tartalékmuníciót, elég röhejes látvány a korhadt faláda egy űrhajó folyosóján...

Legalább mutasson... A grafikát már érintettem fent. A rettentő élményektől sújtva átrobogtam Betonhoz, akinek Radeon 8500-asára már a pixel- és vertex shaderekkel megáldott, dinamikus fényekkel diszkósított verzió kúszott fel – első meglepetésünk az volt, hogy még itt se lehetett 1024-nél magasabb felbontást beállítani. A játék valóban tetszetősebbnek tűnt ezen a vason, sajnos a röccenésmentes futáshoz még a 2 giga felett futó Athlon sem volt elég a fél giga memóriával, de legalább elkocogott.
Egy pozitívum mindenképp van, és az a HUD megvalósítása: a sisakrostély (szemellenző, szélvédő, szemüveg kinek hogy) belsejére vetített kép enyhén homorú, követve a rostély ívét, ami igen jól mutat (hasonló, bár jobb megoldás volt a Metroid Prime-ban, de az valószínűleg soha nem fog megjelenni PC-re). Nagyjából ennyi, mint dicséret. Ellenpont sajnos jóval több van... Különösen idegesített a rosszul megválasztott perspektíva. Általában az FPS-ek középpontnak a főhős mellkasát veszik, a MG ezzel szemben a fejet, emiatt nagy az üres tér a szemvonal és a „plafon" között, ami kissé olyan, mintha végig békaügetésben haladnál, ez egy idő után roppant idegesítő.
A hangok terén viszonylag jól teljesít a játék. A nagyzenekari muzsika dicséretes, bár néha a dinamikája idegesítően túlzó, negyedórán át hallgatni a felizgult tamtamdobokat picit sok, több esetben viszont nem stimmel a szituáció és a zene hőfoka. A beszédhangok elég jók, a főhős szerepére igazi nagy nevet sikerült megnyerni (lásd a keretes írást) - sajnos a gyenge forgatókönyv nem sok teret enged a játékának.

Pénzkidobás. Összességében a Mace Griffin sajnos alulmúlta a várakozásokat. A nagy ígéret – gyenge végeredmény alapesete, újabb példa arra, hogy a bevált sémákat és kliséket nem elég összedobálni, annál jóval több kell egy élvezetes játékhoz. A Warthognak ez most nem jött össze.

]{redenc

FŐSZEREPBEN

Ha valakinek ismerős lenne a játék főszereplőjének hangja, az nem véletlen; a szinkron-stáblistát ugyanis a híres-hírhedt hardcore punk énekes Henry Rollins neve vezeti. A nyolcvanas években a Rollins Band együttes frontembereként feltűnt Henry iszonyatos munkabírásáról ismert a szakmában: képes fél éves világ körüli turnékat szervezni több száz fellépéssel, közben stúdió- és koncertalbumokat kiadni, és évente két-három filmbe is besegít, hol zenével, hol színészként; emellett saját zene- és könyvkiadó céget is futtat. Leghíresebb albuma a '92-es End of Silence, és a '94-es Weight, utóbbiért Grammy-díjra is jelölték. Ismertebb filmszerepei a Johnny Mnemonic, a Szemtől szemben és az Útvesztőben voltak, legutóbb a Bad Boys 2-ben tűnt fel a TNT csapat főnökeként. Utolsó albuma két éve a Nicer Shade of Red volt, minden metal-punk rajongó legnagyobb megelégedésére. Henry honlapját a http://21361.com/ címen találjátok, érdemes rápillantani mindenkinek, aki komálja az energikusabb, keményebb zenét.

69%

grafika	21/25
zene/hang	12/15
játékélmény	24/40
kategórián belül	9/15
összhatás	3/5

DVD MELLÉKLET

[csalás] háttérkép javítás demo

PRO: Néhol szép pályák, tetszetős fegyverek fegyverek
KONTRA: Nincs lelke, unalmas, sablonos

MINIMUM GÉPIGÉNY

1 GHZ (P3), 64 MB RAM, 32MB T&L VGA, 2 GB HDD

ARENA

Half-Life.....................................95%
Red Faction 2..............................65%
Halo..94%

MERCEDES-BENZ WORLD RACING

Fejlesztő: Synetic **Kiadó:** TDK Mediactive **Web:** www.synetic.de

Féltem ettől a játéktól, mert a csalódás mindig rossz érzés. A félelem alapját az a több éves tapasztalat adta, miszerint ha a készítők túlságosan sok mindent zsúfolnak bele egy programba, az általában balul szokott elsülni (TOCA Race Driver, hogy csak a legutóbbi példát említsem). Ám aztán az is eszembe jutott, hogy a Synetic már bizonyította tehetségét a Mercedes-Benz Truck Racinggel, ami egy kitűnő játék volt a maga idejében.

Minden rendben? Ezt az önmagamnak feltett kérdést hamar sikerült megválaszolnom, mert azonnal látszott, hogy a Mercedes gyár hivatalos játéka, a World Racing méltó a csillagos márka hírnevéhez. A Mercedes-Benz WR leánykori néven futó projekt első fázisában tudható volt, hogy irgalmatlan mennyiségű autó és pálya kerül elkészítésre, de mindezzel ténylegesen szembesülni felért egy hasbarúgással. Első lépésként – a nyálcsorgató intro megtekintése után – karakterünket kell létrehoznunk, de a szokásos név, nehézségi szint, figura kiválasztása mellett még a rendszámtábla feliratát és kinézetét is meghatározhatjuk. Ekkor még csak a nehézségi szint három kategóriája (Beginner, Amateur és Pro) okozhat némi fejtörést, mivel nem mindegy, hogy melyiket választjuk, ugyanis a karrier során az értékelésünk százalékos formában történik, és Pro fokozaton nagyobb lépéseket tehetünk előre, igaz, a játék sem lesz kimondottan könnyű. A három szint közötti eltérés induláskor megmutatkozik: Beginner módban 0%-ról indulunk, alapból 4 autó, 1 pálya, 1 bajnokság és 1 misszió a kínálat. (Ezekről később lesz szó, megpróbálom majd őket érthetően leírni, már amennyire sikerült megismernem a rendszer felépítését, de előre szólok, hogy nem lesz sétagalopp). Amateur-ben kezdve az egy-egy pálya, illetve bajnokság mellett 2%, 12 autó és 3 misszió áll a nevünk mellett, Pro fokozaton pedig 4%, 22 autó és 5 misszió a kezdő tét. Ezek az osztályok az ellenfelek erősségére nincsenek hatással, azt egy külön oldalon tudjuk belőni, ahol dinamikusan változó vagy meghatározott erőviszonyok közül választhatunk egy 40-től 100-ig terjedő skálán. Nem mondom egyikre sem, hogy jobb, mint a másik, hiszen valaki a fej-fej melletti küzdelmet szereti, amibe a hibák is belefértnek, a program úgyis egy csoportban tartja a mezőnyt, míg mások inkább a teljesítményalapú eredményt kedvelik, amikor végig azon kell lenni, hogy lehetőleg tökéletes köröket fussunk, különben oda a jó helyezés. Ugyanebben az ablakban kapcsolhatjuk a törést is, aminek jelenléte számomra óriási meglepetés volt, azt gondoltam ugyanis, hogy a Mercedes ehhez biztosan nem adja a hozzájárulását. Porrá zúzható autókra persze nem szabad számítani, mindössze horpadásokat, benyomódásokat tudunk véghezvinni, amelyek bizonyos sérülési érték után a vezethetőségre is hatással lesznek, bár az is igaz, hogy ezt gyakorlatilag akkor tudjuk elérni, ha direkt az ütközésekre hajtunk (az újságban jól mutatott volna egy ilyen kép, de furcsa módon a replay során a sérülések nem láthatók).

Egy oldallal továbblépve igen tág határok között a szimulátor és arcade módot szabályozhatjuk, ami véleményem szerint rendkívül jóra sikerült, 100% szimuláció esetén bizony még a hardcore játékosok is elismerően csettinthetnek. A kormány hiánya ezúttal nem akadály, billentyűvel is tökéletes, bevallom, ezúttal én is inkább a gombokat nyomogattam. Az autók közti eltérés nagyon jól érzékelhető, a valóságnak megfelelően jelentős vezetéstechnikai különbségek vannak az első-, hátsó-, illetve négykerékhajtású járgányok között. A gyors sikerre vágyók természetesen az utóbbit választják, mivel ezt a legkönnyebb irányítani, nem kell attól félni, hogy egy erőteljes gázadás miatt kivágja a hátulját, vagy éppen az elejével kapar majd a kanyar külső íve felé, mint ahogy az egy elsőkerekes méregzsáktól elvárható. Az ABS (blokkolásgátló) és az ASR (kipörgésgátló) be-, vagy éppen kikapcsolásával mintha egy másik autóba ülnénk, és ha mindezt egy brutálisan erős autóval játsszuk el, frenetikus vezetési élményben lesz részünk. Pont akkora erőcsúsztatást lehet végezni, mint amekkorát az autó ereje az életben engedélyezne, de még a jármű tömege és a motor nyomatéka is hatással van az efféle mutatványokra.

Kesze-kusza. Persze ahhoz, hogy az ilyen kategóriájú Mercedesek a garázsunkban megjelenjenek, el kell tölteni némi időt a karrier já-

Brrr, de hideg van. Mindjárt lefagy a játék...

Janette, mondd szépen hogy “Margit-híd”!

Vigyázat, nő a volánnál! Sisters of Merci, hehe

tékmóddal. Először is kiválasztunk egy szimpatikus autót az elérhetőek közül (tulajdonképpen mindegyiknek megvan a maga előnye és hátránya, épp ezért egy gyenge A-osztályossal, vagy egy batár terepjáróval is lehet sikert elérni), aztán elindítjuk első versenyünket Nevadában, a hírhedt 51-es körzetben. Nagyon hamar észre fogjuk venni, hogy hol járunk, mert akkora a légiforgalom, mint vadkacsa vadászatkor a nádas felett. Lopakodók, ilyen bombázók, olyan helikopterek, utasszállító gépek, kisgépek, UFO-k (oldalukon Made in Germany felirattal…), olyan kavalkád van a légtérben, hogy az már sok is (egyébként ez a légiparádé a többi versenyhelyszínre is jellemző, szerencsére visszafogottabb mértékben). A futam végeztével helyezésünk függvényében megkapjuk a pályát, 1-2-3 rejtett autót (a játék vége felé már csak csurran-cseppen), és bizonyos mennyiségű egységet, ami az összetett állását, valamint a státuszunkat határozza meg. Kapunk még továbbá egy 6 pontból álló százalékos értékelést, ami a versenyen mutatott teljesítményünk alapján van kiszámolva, és ezen ismérveket (helyezés, ügyesség, fair play, büntetések – 800 km letekerése után sem sikerült rájönnöm, szerintem össze-vissza adogatja) visszük magunkkal a játék végéig. Jó lenne ez, de nagyon zagyván lett megcsinálva, a kevesebb ebben az esetben több lett volna. Egy idő után már nem is böngésztem a kiértékelést, csak arra figyeltem, hogy első legyek a futamokon, aztán a gép számolgasson, ahogy akar.

Egy bajnokság 8 versenyből áll, ekkor az adott pályán az elérhető autóink közül

Szögletes, de azért álomszép

választva állhatunk rajthoz 5 ellenféllel egyetemben. Ilyenkor önhatalmúlag szabályozhatjuk a szimuláció-arcade arányát (az irányítás életszerűségén túl a mutatók – gyorsulás, végsebesség, fékút, kanyarvétel - is változnak, ami az ellenfelek autóira is ugyanúgy hatással van), és a segítségek használatát akár menet közben is. Egy verseny után következik általában 2 misszió, amikor viszont mindent készen kapunk: határozott cél (legyőzni az erősebb autót, kapuk teljesítése időn belül – amolyan Screamer 4x4 módra, persze könnyebb kiadásban, a fákon és az embereken például simán át lehet hajtani -, végsebesség elérése, körök szintidőre stb.), pálya és autó, ráadásul ilyenkor a vezetési beállításokat sem mi határozzuk meg. Sikeres küldetés esetén jutalmunk most is az autó (itt lehet megszerezni az igazi fenevadakat)

Megalapítottuk a Merdzsó Polgári Kört

és a pálya, de némi plusz százalékot eredménytelenség esetén is kapunk. Ezek a missziók az elején még könnyűek, az első izzadságcseppek a 10. feladatnál jelentkeznek, mikor egy A 190-essel kell legyőzni egy CLK55 AMG-t, a felétől pedig már kimondottan nehezek, várhatóan több lesz a sikertelen, mint a sikeres. Összesen 48 feladat szerepel a játékban.

A 16 bajnokság során 6 ország eltérő körülményei közt próbálhatjuk ki magunkat, országonként 16 pályán. Ezek az egészen rövid, 2 km-estől a 20 km hosszúságúig terjednek, kihívás tehát van bőven. Ha még ez sem lenne elég, ott van az új Hockenheimring (meglepően jó kidolgozásban), és a tesztpályák, ahol még döntött kanyarokkal is találkozhatunk.

Az autóválaszték legnagyobb részét a napjainkban kapható típusok jelentik (a „jávorszarvasos” A-osztálytól kezdve a „csajozós” CLK-on át az S 600-as „bálnáig” bezárólag), de ezeken kívül korábbi évek versenyautói is helyet kaptak, mint pl. a „repülős” CLK GTR, a legendás 300 SL, vagy még régebbről a W 196, a W 154 és a W 125, illetve néhány típus ún. Test Carja, ami az alapjármű felturbózott változata. Ha mindent összevetünk, 127 db autónál áll meg a számláló. A „zöldséges” Merci nincs köztük…

Ajánlott. Akinek tetszett az NFS Porsche, az ebbe a játékba is hamar bele fog szeretni. Körülbelül ugyanazt a színvonalat hozza az autók és pályák kidolgozását, a grafikát, a hangokat, és az irányítást tekintve, tehát bátran ajánlhatom széleskörű felhasználásra.

MAYBACH

A játékban szereplő száznál is több autó a Mercedes teljeskörű kínálatát sejteti, ám a 2002-ben, 80 évvel az előd megjelenése után bemutatott csúcsmodell sajnos nem szerepel a választékban.

A Rolls-Royce és a Bentley konkurenciájának szánt luxusautó érthető módon elsősorban nem motorjával nyűgözi le az érdeklődőket (bár a 12 hengeres, 5513 ccm-es, 550 lóerőt teljesítő, 900 Nm nyomatékú biturbós erőforrás külön tanulmány alapját képezhetné, különösen annak fényében, hogy a majd 3 tonnás tömeget 5,2 mp alatt repíti 100 km/h-ra, ennek ellenére a fogyasztása hihetetlenül alacsony, mindössze 15.9 liter), hanem azzal a számtalan kényelmi és biztonsági berendezéssel, amit még felsorolni is hosszú. Az egyszerű vásárlónak (bár ezt ebben az esetben kicsit furcsa feltételezni) kínaiul hangzó technikai fejlesztések legfeljebb arra jók, hogy a sofőrnek könnyebb dolga van; nem hinném, hogy pl. az elektrohidraulikus fék (SBC), az elektronikus vezérlésű légrugózás (Airmatic DC), vagy a követési távolságot szabályozó Distronic rendszer a tulajdonost különösebben lázba hozná. Az már inkább érdekelheti, hogy a hátsó ülések (inkább fotelek) akár fekvő helyzetbe is dönthetők, minden részük állítható (beleértve a lábtámaszt is), extraként aktív ülésszellőzéssel lehet őket rendelni, a panorámatető fényre sötétül, a 600 Wattos hifi minden ülőhelyen Dolby-Surround hangzást biztosít, a négyzónás klíma pedig már az őrület határát súrolja. A DVD-tévé-telefon hármas manapság már kisebb kategóriájú autókhoz is elérhető, igaz, azokban az első és hátsó ülések között nincs 1,1 méter távolság, sőt a hosszabb, Maybach 62-es jelzést viselő változat még ennél is nagyobb teret biztosít, egészen pontosan 437 mm-rel. Ez a közel fél méteres különbség 50.000 euro pluszt jelent a rövidebb Maybach 57-eshez képest, ami 310.000 euroba kerül.

A 80, illetve 94 millió forintos vételár egy ilyen autóért egészen barátinak mondható, bár az is igaz, hogy mire Magyarországra kerül, kb. ugyanennyit ki kell fizetni a különböző járulékokra, gondoljunk csak a két hónappal ezelőtt itthon eladott első Lamborghinire, aminek a 70 milliós árából 30 milliót tett ki az adó és a vám…

Tasnádi Zoltán

88%	grafika	23/25
	zene/hang	12/15
	játékélmény	35/40
	kategórián belül	13/15
	összhatás	5/5

DVD MELLÉKLET
[csalás] háttérkép javítás demo

PRO: RENGETEG AUTÓ, KIDOLGOZOTT MŰSZERFALAK, MEGLEPŐEN JÓ IRÁNYÍTÁS, ÉLVEZETES VERSENYEK, SOKSZÍNŰ FELADATOK, HOSSZÚ JÁTÉKIDŐ

KONTRA: NEHEZEN ÁTLÁTHATÓ JÁTÉKMENET, KAOTIKUS MENÜRENDSZER, MULTIPLAYER HIÁNYA

MINIMUM GÉPIGÉNY
P800, 256 MB RAM, 1.6 GB HDD, D3D

ARENA
NFS: Porsche Unleashed................91%
Mercedes-Benz Truck Racing 90%
Ford Racing.................................68%

SIM CITY 4: RUSH HOUR

Fejlesztő: Maxis **Kiadó:** EA Games **Web:** www.simcity.com

Rajongói szemmel nagyszerű kiegészítő lemezt jelentetett meg a Maxis a Sim City 4-hez, temérdek újdonsággal. Kritikusan szemlélve azt mondhatom, ez egy szépen feldíszített patch, ráadásul gyanús is a madárka. Utóbbiról is szó esik az elkövetkező két oldalon, amelyben megpróbáltam objektív maradni, ami számomra Will Wright „gyermekei" kapcsán mindig nagy kihívás...

A gyanú árnyéka. A januárban megjelent SC4 a sorozat talán legjobban sikerült darabja, amit a felduzzadt rajongótábor és a milliós értékesítés is jól jeleznek. Ám a sikerek mellett azt sem hallgathatjuk el, hogy voltak a játéknak gondjai – jó pár bug, átgondolatlan dolog, no meg a rettentő gépigény. Nem véletlen, hogy a Maxis szokatlan előbb februárban, majd áprilisban is kiadott egy-egy foltozást, amely elsősorban a simább futtatást, másrészt pár hiba kijavítását jelentette – maradt azonban így is teendő, és ez elsősorban a közlekedést érintette. Will Wright annak idején a játékot modern urbanisztikai szakkönyvek alapján készítette, és a lényege mindig is a városok fejlődése volt. A közlekedés ennek szükséges velejárójaként jelent meg, ám tulajdonképpen az SC4 volt az, amely főszereplővé tette ezt az összetevőt – úgy, hogy ennek menedzselésére szinte minimális eszköztárat kaptunk, ráadásul feladatunkat számtalan hiba nehezítette. Az első probléma az útkereső motorban volt – mivel a szimuláció egy lakos számára nem a leggyorsabb, hanem a legrövidebb utat választotta munkahelye elérésére, hiába építettél sztrádát, ha közben egy teljes lakónegyed egy szűk utcában próbálta megközelíteni célállomását. Érdekesség, hogy ezt a problémát, és megoldását az SC4 legnagyobb modder közössége, a Simtropolis publikálta, sőt el is készítettek egy kis kiegészítőt, mely orvosolta a legtöbb hibát. Mindezt azért írom le, mert a Rush Hour igazi lényege a felszín alatt van, és ez az útkereső mechanizmus. A Maxis fejlesztői egy interjúban azt találták mondani, hogy januárban, az SC4 megjelente után nekiálltak az RH-nak – ez az a bizonyos gyanús momentum... Újdonság a sugárutak megjelenése, de ezek például szerepeltek az SC4 első publikált képeiben, nagy meglepetésre azonban kimaradtak a végleges verzióból. Az az érzésem, hogy ez nem véletlen: a Maxis tudatosan készült egy, a közlekedést előtérbe helyező kiegészítőre, így pár, ezzel összefüggő dolgot kihagytak az alapjátékból. De ez csak gyanú, ne tessék kinyilatkoztatásnak venni...

Újdonságok és régiségek. A Rush Hour három lábon áll: hasznos újdonságok, látványelemek, és egy új móka, a U-Drive-It. Szintén feltűnő, hogy rengeteg dolog visszatért az előző játékokból a rajongók kérésére. Ilyen két jutalomépület, a jachtkikötő és a világítótorony, a katasztrófák között az ufó, vagy a szerkeszthető jelzőtáblák. Ismét van nehézségi szint-állítás, könnyű fokozaton nagyobb a kezdőtőke, a város gyorsabban fejlődik és a tanácsadóid egyfolytában okoskodnak. Régi kedvencünk volt, hogy egy-egy szebb épületet „műemlékké avathattunk" (Make Historical), most ez újra elérhető. Az viszont nóvum, hogy kaptunk egy új építészeti stílust az eddigi három mellé, a kortárs európait, amelyet a modern német nagyvárosok acél-üveg monstrumai ihlettek. Érdekesség, hogy beleszólhatunk abba, a szimuláció melyik stílust mikor vegye elő, sőt akár egyetlenhez is ragaszkodhatunk, izgalmas például egy várost a '40-es évek New Yorkjának képére formázni.

Megjelent néhány új közintézmény, ezek jó része szintén közóhajra, ugyanis a fejlesztők anno kicsit alulméretezték a dolgokat, így most kapunk egy nagy általános- és középiskolát, rendőrséget és tűzoltóságot, utóbbit egy repülőtér formájában, így sok helyet megspórolhatunk, akárcsak az új, tízszeres kapacitású szivattyúállomással. A költségvetés ablakában két nagyszerű dolog vár ránk: az első, hogy immár mind a 12 adósávot külön állíthatjuk, a másik, hogy egy kattintásra elérhetjük az összes közintézmény büdzséjét és be is állíthatjuk ezeket. Kiegészítő lemezről lévén szó, senki ne várjon csodát a kulcsínnel kapcsolatban, semmiféle változás

Na itt se futnék neki szívesen a KRESZ-vizsgának

A térképen látható a régi jó régió

Reméljük a városban van *idegen*vezető...

UFO Aftermath. Vagy inkább Beforemath.

Füstbe ment terv

nincs a grafikában, bár a kb. 100 új épület tetszetős. A futás picit simább és a teljesítmény hangolható, hála elsősorban a már említett két foltozásnak, melyeket az RH természetesen tartalmaz. Új a 8 városi és 3 régiós zene, bár ezek legtöbbje ismerős dallam áthangszerelve.

Földön, vízen, levegőben. A legnagyobb változás természetesen a közlekedést érte. Kaptunk egy új lekérdező eszközt, mellyel megtudhatjuk, egy adott épületből hány lakos, milyen eszközzel indul útnak munkahelyére, vagy egy adott kereskedelmi egységet kik és milyen úton közelítenek meg – ezzel tökéletesen belőhetjük a tömegközlekedési eszközök útvonalát, és megállóik helyét, valamint kiszúrhatjuk, miért zsúfolt egy-egy út. Megjelentek a sugárutak, a talajszinti sztrádák, az egyirányú utak és a magasvasút. Utóbbi hozzákapcsolható a metróhálózathoz, és inkább látványelem: bár olcsóbb, mint a földalatti, de kapacitása ugyanakkora, és foglalja a helyet – ám hozzátartozik egy modern amerikai nagyváros képéhez, és ez a lényeg. A hagyományos vasúthoz építhető egy nagy állomás és megjelent az egysínű vasút, valamint egy parkolóház, a busz- és metróállomások támogatására. Jelentős nóvum, hogy immár kompokat is közlekedtethetünk, és egy híd építésénél megválaszthatjuk annak stílusát, ezzel egyedivé tehetjük városainkat. A sztrádákra és utakra díjszedő fülkéket telepíthetünk, jelentős bevételhez jutva, ez persze csökkenti az útszakasz áteresztőképességét, és ezzel növeli a forgalmat. A különféle utak csatlakozásakor sokféle kombinációt elérhetünk, azaz egy sugárutat „átmoshatunk" talajszinti sztrádává, azt emelt pályás autópályává.

Ön dönt: menedzsel, vagy vezet... A legjelentősebb új elem a U-Drive-It megjelenése. Ehhez hasonló volt már – a SimCopter és Streets of Sim City játékok, amelyekbe beimportálhattuk SC2000-ben épített városunkat, és testközelből szemlélhettük alkotásunkat. Most ugyanez a lehetőség áll elő: a városunkban közlekedő majd' minden eszközt vezethetünk izometrikus, külső nézetben – földi, légi és vízi járművet egyaránt, abban a pillanatban, amint az elérhetővé válik, magyarán: a polgármester limuzinjába csak akkor ülhetünk, ha megépítjük a városházát, tankba, ha katonai bázist telepítünk, vagy „hírhajhász" helikopterbe, ha felhúztuk a TV-stúdiót. Ezek jó része küldetést is hordoz – duplacsavar, hogy legtöbbször választhatunk, a jó vagy a gonosz oldal céljait szolgáljuk-e, például egy mentőhelikopterrel egy szívátültetésre váró kislányt szállíthatunk kórházba, vagy az illegális szervkereskedelem szolgálatába állunk. Előbbi esetben népszerűségi indexünk nő, utóbbit teljesítve csökken, viszont zsebre vághatunk 20 ezer szimoleont, ami több mint csábító ajánlat...

Már-már a csalás szintjére emeli ezt a lehetőséget, hogy egy-egy ilyen küldetést, vagy küldetéssort teljesítve elérhetővé válnak bizonyos jutalomépületek. Például a járványügyi kutatóközpont megépítésének szokásos feltétele 56 ezer lakos és három kórház – most viszont kétezer lakosnál megépíthettem, mivel első kórházam telepítése után mentőautóval beszállítottam a sürgősségire egy lámatrutyin hanyatt esett professzort... Nekem ez a funkció tetszik, bár van baja elég. Először is a kamera kötött (hacsak te nem forgatod közben a pályát), az egész leginkább egy távirányítású jármű irányításához hasonló, szokni kell. Aztán itt van a szimuláció csodája: hipp-hopp előtted teremnek a semmiből járművek, ráadásul ezeket van, hogy nem is látod, ugyanis ha egy felhőkarcoló mögött mész, csak a Te kocsid ragyog át zölden az épületen, a forgalom többi résztvevője nem. Egy-egy karambol hatására a Sims-ből ismerős zöld „életgyémánt" egyre vörösebb lesz, és a végén a jármű megsemmisül. Márpedig a legtöbb küldetés időre megy, és ha nem jön össze, népszerűséged csökken. Légi- és vízi járművek esetében egy fokkal jobb a helyzet, bár utóbbiaknál is felbukkanhat a nyílt tenger közepén egy fantomhajó a semmiből... De meg lehet kedvelni az eszközt, ráadásul nagyszerű érzés a kezed nyomán kinőtt város házai között furikázni, és ami fő: élesben tesztelheted egy-egy útfejlesztés eredményét.

Ezzel megpróbálunk leszállni a Vörös Téren

Vajon megfelelő a buszsebesség?

AREA 5.1

Megszorult városunk új üzleti lehetőséghez jut: megépítheti az Area 5.1 nevű szupertitkos bázist, mellyel az ördögi Dr. Vu is beköltözik a településre – és egy ufó, melyet vezethetünk is. Mindehhez magyarázatként talán nem árt megjegyezni, hogy a bázis egyértelműen az Area 51 kódnevű, Las Vegastól 144 kilométerre lévő katonai létesítményre utal, amelyben az amerikai kormány titkos repülési kísérleteket folytatott. 1989-ben Bob Lazar egy televízióműsorban azt állította, hogy a bázis egyik hangárjában egy ufót rejtegetnek. Azóta az Area 51, mint fogalom a köznyelv részévé vált, kb. „ufót láttunk, de a kormány titkolja" jelentéssel. Area 51 néven egyébként egy „alien-mészárlós" akciójáték is született a Midway-GT Interactive gondozásában 1995-ben.

Patchwork, de gusztusos. Ígértem, hogy megpróbálok objektív maradni, és vonatkozzék ez az értékelésre is. Egy kiegészítő esetében a fő kérdés: megéri-e megvásárolni a terméket? Nos, minden fenntartásom ellenére azt mondom, igen (főleg a nagy vízen túl, mert az EA január végéig a 20$-os ár felét állja, azaz ott csak 10$-ba kerül a játék).

Nekem nagyon bejött, de gyorsan azt is hozzá kell tennem: ha a U-Drive-It mókát leszámítjuk, semmi olyan extra nincs, amit egy jókora patch ne orvosolt volna (vagy ne lehetett volna belerakni az alapjátékba) – ráadásul a kijavított hibák helyett (és a bent maradtak mellé) kaptunk pluszban párát. De ezeket majd az új kiegészítő megoldja; ha a Maxis tartja a jól bevált ütemet számíthatunk még fél tucatra a Sim City 5-ig...

]{redenc

81%

grafika 21/25
zene/hang 12/15
játékélmény 30/40
kategórián belül 14/15
összhatás 4/5

CD MELLÉKLET

csalás **[háttérkép]** javítás demo

PRO: JAVÍTÁSOK, ÚJDONSÁGOK, U-DRIVE-IT
KONTRA: PÁR BOSSZANTÓ DOLOG, ÁTGONDOLATLANSÁG, U-DRIVE-IT

MINIMUM GÉPIGÉNY

PII 500, 256 MB RAM, 32MB, 1,3 GB HDD, telepített Sim City 4

ARENA

Sim City 4..................................91%
Sim City 3000............................84%
Traffic Giant 66%

SIM CITY 4: RUSH HOUR
TIPPEK - TRÜKKÖK

Ahogy azt bemutató cikkben is írtam, a fejlesztők részben újraírták az útvonalkereső motort. Az alapjátékban a motor havonta leellenőrizte, hogy minden egyes polgárunk a lakóhelyéhez legközelebbi munkahelyen dolgozik-e (ha nem, másik melót adott neki), és azt a legrövidebb útvonalon éri-e el. Ez sajnos azzal járt, hogy bizonyos utak túlzsúfoltak lettek, és hiába építettél gyorsabb, alternatív útvonalat, a szimuláció nem használta azt ki. Ebben két változás történt: először is a szimek mindaddig nem változtatnak munkahelyet, amíg rá nem kényszerülnek (pl. lebontod a gyárukat), a motor pedig négyhavonta ellenőrzi, hogy ide a leggyorsabb útvonalon jutnak-e el. Ez sokkal valóságosabb szimulációt jelent, ám fentiek miatt ara számíts, hogy egy újonnan épített metróvonal benépesüléséhez kell jó pár hónap. Szintén hiba volt, hogy egy busz- és egy metróállomás között egy egységnyi lyukat kellett hagynod, különben a motor nem tudta lekezelni az átszállást. Most ezt is sikerült megoldani, így közvetlenül egymás mellé építheted őket, sőt a parkolóházat is illik az állomás mellé felhúzni. Mindezek sajnos azzal járnak, hogy ha egy, az alapjátékban fejlesztett várost betöltesz, a közlekedés összeomlik, és nagyobb városnál akár egy-két év (!) is kell, míg a motor átkalkulálja az egész rendszert.

Nagyon hasznos az új lekérdező eszköz, amelyet a kistérkép mellett találsz. Ha ráklikkelsz egy irodára, láthatod, hogy az ott dolgozók honnan érkeznek és milyen eszközzel. Tedd ezt meg egy-egy nagyobb blokkal, így könnyen kiderítheted, hová kell tenned a kereskedelmi és a lakóövezetbe a tömegközlekedés megállóit. Remek eszköz, használd sűrűn!

Az új közlekedési metódusokkal kapcsolatban egy jótanács: gyakorolod be ezek építését, a kereszteződések és csatlakozások mikéntjét egy szűz területen, mert vannak érdekességek! Rengeteg hiba van az átlós utak esetében, például ha egy ilyen sugárutat keresztezel egyenes vasútvonallal, leáll a forgalom, vagy átlós út – átló sugárút kereszteződésben nem tudnak balra kanyarodni a járművek, úgyhogy inkább egyenes utakkal operálj! Egy sugárutat ne vigyél tovább egyirányú utakkal, mert itt is befagy a forgalom, ne vigyél át emelt pályás vasutat talajszinti sztráda felett, mert ott is megáll az élet, és nem csatlakoztathatsz kelet-nyugati sugárúthoz északról vagy délről egyirányú úttal sem. Jó hír viszont, hogy fentiekre már van megoldás, persze nem hivatalos: a simtropolis.com weboldalról letölthető a megfelelő mod (Transit_BugFix_v010), amelyet a játék Plugins alkönyvtárába kell másolnod. Innen egyébként még két hasznos programot ajánlok: a RoadTopMT modot, amely megoldotta azt a fejlesztők szerint lehetetlen feladatot, hogy ráapplikálják a buszmegállót egy út oldalára, és ne kelljen ennek külön egy egységet elpazarolni, sőt építhetünk útmenti busz- és metrómegálló kombót is. A másik a DataviewModd, amely a Traffic nézetben feltünteti a tömegközlekedési eszközök megállóit, ráadásul a metróvonalak kihasználtságát is láthatóvá teszi.

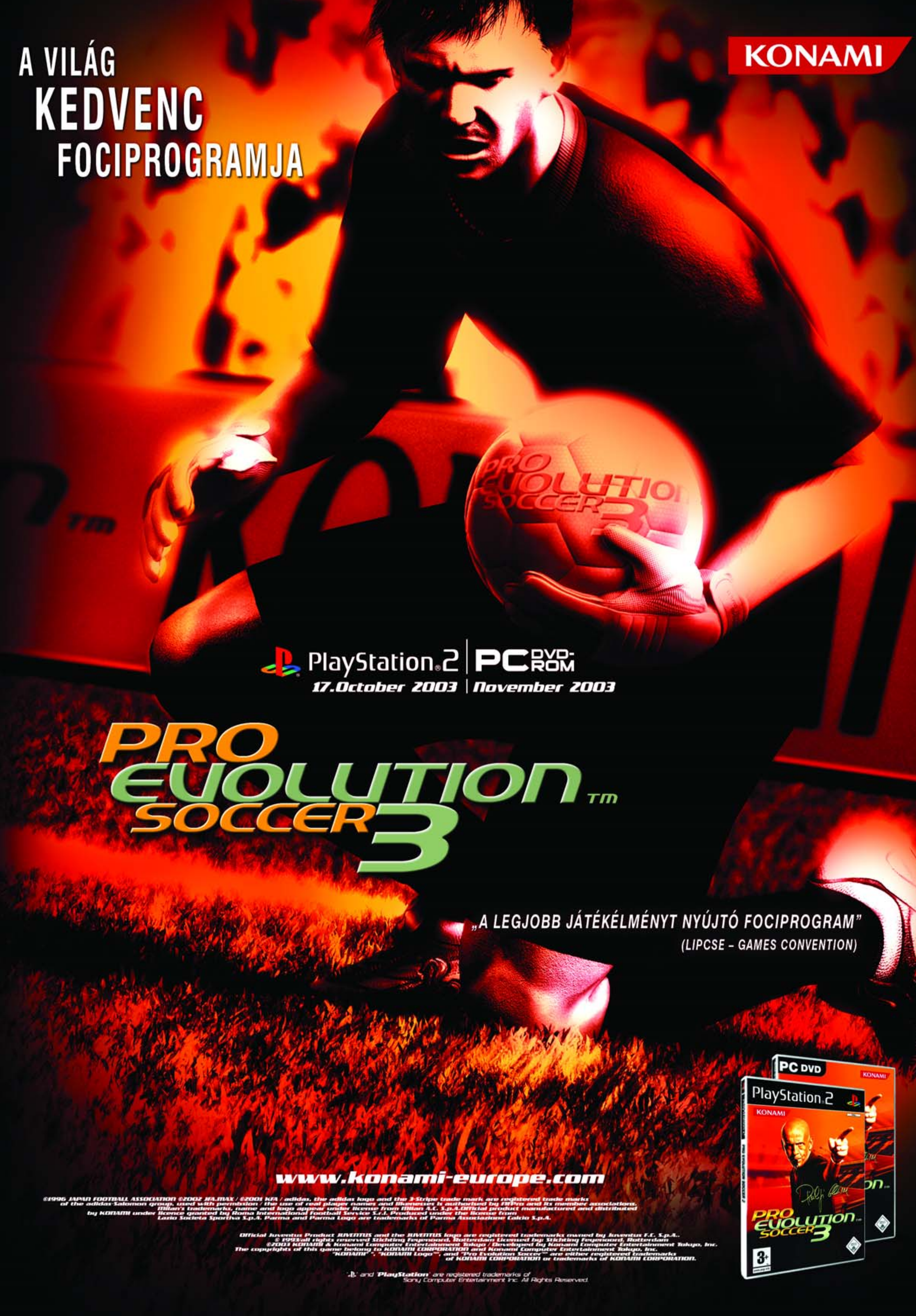
Szintén fontos, hogy az egyirányú utakból körforgalmat alakíthatsz ki, ez a valós élethez hasonlóan növeli egy-egy út és kereszteződés áteresztő képességét. Hidak építésénél figyelj, hogy átférjenek alatta a hajók, ezt a bal alsó sarokban látható ikon mutatja, ha pirossal át van húzva, növeld a híd magasságát!

Az épületeknél fontos megjegyezni: mostantól az Advanced Research Center és a Disease Research Lab kis mértékű sugárzást okoz, ezért ezeket tedd a város szélére. (Ennek ellenszere szintén megtalálható a simtropolis-on (NoRadiationRewards1)). Fontos, hogy a „demand cap" kitolódott, például kis reptérnél a tízszeresére, ezért immár elég egyetlen repülőtér a városba – emiatt egyébként gyorsabb a fejlődés, látványos sikerekre számíthatsz!

A U-Drive-It mókához pár tanács: járművünket a WSAD mellett a nyilakkal is irányíthatjuk. A SHIFT egy váltógomb, „off-road" és „on-road" funkcióval, ez földi közlekedésnél hasznos. Utóbbiban járművünk a pályához tapad, ha eléri a város szélét megfordul, és „sarkosan" kanyarodik. Előbbiben szabad a mozgása, tolatni, vagy egy lassú járművet előzni csak ilyenkor tudunk! Gyakorold be ezt a funkciót, életmentő lehet. Érdemes minden járműnél kipróbálni a „Free Drive" módot, mielőtt küldetést vállalnál be – és a küldetések előtt menteni... A misszíók negatív vagy pozitív hatása a küldetés végcéljánál adott sugarú körben jelentkezik, ezt a „Mayor Rating" és „Desirability" nézeteknél ellenőrizheted le, a hatás 3 hónapig tart.

Sajnos ez az egy oldal kevés volt minden tipp bemutatására, de remélem, indulásnak elég lesz. Jó polgármesterkedést!

]{redenc


A VILÁG
KEDVENC
FOCIPROGRAMJA
KONAMI
PlayStation 2 | PC DVD-ROM
17.October 2003 | November 2003
PRO EVOLUTION SOCCER 3 TM
„A LEGJOBB JÁTÉKÉLMÉNYT NYÚJTÓ FOCIPROGRAM"
(LIPCSE – GAMES CONVENTION)
www.konami-europe.com
©1996 JAPAN FOOTBALL ASSOCIATION ©2002 JFA.MAX / ©2001 KFA / adidas, the adidas logo and the 3-Stripe trade mark are registered trade marks
of the adidas-Salomon group, used with permission / the use of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and its member associations.
Milan's trademarks, name and logo appear under license from Milan A.C. S.p.A.Official product manufactured and distributed
by KONAMI under licence granted by Roma International Football Service S.r.l. Produced under the license from
Lazio Societa Sportiva S.p.A. Parma and Parma Logo are trademarks of Parma Associazione Calcio S.p.A.
Official Juventus Product JUVENTUS and the JUVENTUS logo are registered trademarks owned by Juventus F.C. S.p.A..
© 1993/all rights reserved Stichting Feyenoord, Rotterdam Licensed by: Stichting Feyenoord, Rotterdam
©2003 KONAMI & Konami Computer Entertainment Tokyo / Developed by Konami Computer Entertainment Tokyo, Inc.
The copyrights of this game belong to KONAMI CORPORATION and Konami Computer Entertainment Tokyo, Inc.
"KONAMI", "KONAMI Logo", and "Pro Evolution Soccer" are either registered trademarks
of KONAMI CORPORATION or trademarks of KONAMI CORPORATION.
and 'PlayStation' are registered trademarks of
Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.
PC DVD
PlayStation 2
KONAMI
PRO EVOLUTION SOCCER 3
3+

ÍGY KÉSZÜLT...

A BLIZZARD ÁTVEZETŐ ANIMÁCIÓK

Sorozatunk e havi epizódjábak a játékipar egyik legnagyobb legendájának, a Blizzard Cinematics csapatának kulisszái mögé pillantunk.

KORAI SZÁRNYPRÓBÁLGATÁSOK

Sokan talán még ma is emlékezhetnek rá, hogy az első 3D-s animációs betéteket a Warcraft elején láthattuk a Blizzard grafikusaitól. Ezek persze finoman szólva is kezdetleges próbálkozások voltak – rövid képsorok egy sötétségbe burkolózó várról, és egy ork barlangról - de hát akkoriban még ez is nagy dolognak számított. Az 1996-ban megjelent folytatás, a Tides of Darkness viszont már tele volt mozikkal, amelyekben orkok, ogrék, lovagok és varázslók rohangásztak fel-alá, még mai szemmel is tűrhető minőségben. Az már kevésbé ismert tény, hogy a játékbeli figurák is a 3D Studio segítségével készültek – csak aztán az animációs fázisokat alaposan feljavították a Blizzard grafikusai.
A következő lépcsőfok a Diablo intrója volt: az elhagyatott falut és a főhősre leselkedő veszélyeket bemutató animáció valamivel jobb kidolgozottsággal büszkélkedhetett, plusz a tetemeken lakmározó hollókkal, sötét alagutakkal és persze a kissé ideges Diablóval mindent megtett a játékos megfelelő lelkiállapotba kerüléséért.

MÉRFÖLDKŐ

Az első komoly elismeréseket a Starcrafthoz készített átvezető animációkkal gyűjthette be a külön a játékhoz megalakított Blizzard Cinematics csapat. A három kampányhoz több mint félórányi mozi készült: minden harmadik-negyedik küldetés teljesítése után megnézhettünk egyet. Sokszor az átvezető animok motiválták a játékosokat a néha kissé egyhangú feladatok teljesítésére. A mozikért pedig érdemes volt küzdeni, a félperces movie-k mellett ugyanis három-négy perces filmekből is akadt jó néhány. A két legemlékezetesebb animáció az Aliens hangulatát idéző zerg-terran összecsapás volt, valamint a protoss Tassadar önfeláldozó utolsó harcát bemutató outro. A Blizzard-grafikusok új kihívásokra leltek ezekben a filmekben: rengeteg akció, karakteranimáció, látványos effektek és egyre többször használt filmes megoldások (kamerakezelés, vágások) fémjelezték a StarCraft mozijait.

A küldetéslemez, a Brood War intrójánál az itt szerzett tapasztalatokat kamatoztathatták, az outrónál pedig új módszerekkel kezdtek kísérletezni. A kompozitálás lényege az, hogy az animáció egyes jeleneteit nem egyben, hanem részekre (háttér, talaj, katonák, tűz, füst stb.) bontva renderelik le, és egy utómunka-programban állítják össze újra. Ezáltal egyrészt sokkal bonyolultabb animációkat lehet készíteni (mivel nem kell minden objektumot egyszerre betölteni a 3D-s programba), másrészt a kép elemeit lehet tovább módosítani, különféle effektek hozzáadásával.

A VÁNDOR

A következő lépcsőfok az alapos tervező és előkészítő munka bevezetése volt. A StarCraft idejében „durrbele” mentalitással, kis csapatokra osztva dolgoztak a grafikusok, sokszor menet közben kitalálva a részleteket. Ez gyakran vezetett pluszmunkához, és néha igencsak hiányzott az összetartó erő a kész animációkból. A Diablo II esetében viszont már egy precíz forgatókönyv megírásával kezdődött a munka, ebből születtek aztán a storyboardok. Ez a mozi egyfajta képregényes megjelenítése: már itt ki kell találni a jelenetek sorrendjét, a szereplők elhelyezését, a kameramozgásokat – és a kivitelezés során aztán a lehető legjobban ragaszkodni kell ehhez. A storyboardból ugyanis össze lehet írni a szükséges helyszínek, szereplők, kellékek és effektek pontos listáját, és az is felmérhető, hogy az egyes részleteket mennyire kell majd kidolgozni.
A tervezés persze nem sokat ér, ha az eredmény nem elég meggyőző, viszont a színvonal emelkedésével arányosan egyre több időt követelt az animációk előállítása. Ezért került közbeiktatásra egy újabb ellenőrzési fázis, az animatik elkészítése: ez a lehető legegyszerűbben megvalósítható, de már

BLIZZARDOT A MOZIBA!

A második leggyakoribb kérdés a Blizzardos movie-k kapcsán: mikor csinálnak a srácok egy egész estés mozifilmet? (Az első: miért csak ennyi mozi készült a küldetéslemezhez?) A válasz sajnos az, hogy a közeljövőben aligha láthatjuk a Blizzard világait a mozivásznon. Egy ilyen film elkészítése legalább hússzor akkora munka, mint a Warcraft III-hoz készült 15 percnyi animáció, azaz rengeteg pénzbe és időbe kerülne. Ha ehhez hozzácsapjuk a Final Fantasy-film hatalmas bukását, könnyen megérthetjük, hogy a Blizzard egyelőre miért nyomja el egész estés ambícióit, és marad inkább a játékoknál.
Kárpótlásul kiadták viszont a StarCraft, a Diablo II és a Warcraft III animációit DVD-n, többkevesebb extrával megspékelve, minden rajongónak ajánljuk a beszerzését.

3D-s és animált filmet jelenti. Ha a rendező (mert a Diablónál már ilyen is volt) bármivel elégedetlen, akár az egészet át lehet alakítani pár óra vagy nap leforgása alatt, így nem vész kárba több hónap munkája.
Az animátorokat segítette néhány újonnan bevezetett módszer. Egyrészt - a Blizzardra azóta is jellemző – a profi szinkronszínészek alkalmazása hozott komoly előrelépést, a nagy átéléssel előadott dialógusokról készült videófelvételek nagyszerű referenciát szolgáltattak a karakterek animációjához.
A grafikusok ezután sem tették el a kamerát: az összetettebb jeleneteket saját maguk is eljátszották, amelyet aztán a 3D-s programban háttérként betöltve segítségként használhattak a szereplők animálásához. Ezt a módszert rotoscopingnak hívják, és a Blizzardosok ezzel váltották ki a motion capture használatát – így is nagyon jó eredményeket lehet elérni, és kevésbé korlátozza az animációt a mozgásszínész beleélő képessége.
A Diablo 2-höz készített animációk más szempontból is rendhagyóak lettek: az öt, egyenként négy perces átvezetőmozi szorosan kapcsolódott egymáshoz, egyetlen húsz perces filmet alkotva. A történet pedig a játékban csak közvetve jelentkező cselekményszálat mutatta be: a Vándor és Marius utazását, és Diablo visszatérését.

A KÁOSZ URALMA

A WarCraft harmadik része volt mostanáig a Blizzard Cinematics legnagyobb munkája; egyúttal ehhez a játékhoz készítették a legkevesebb animációt, alig 16 percet. Másrészt viszont ezek az animációk talán a legjobbak a számítógépes játékok eddigi történetében. A több mint két évig tartó munka eredménye minden képkockán látható; a legapróbb részletekig kidolgozott helyszínek és szereplők változatos kihívások elé állították a csapatot. Technikai oldalon a minden eddiginél részletesebb modellek és textúrák, a ruha és haj megjelenítése, valamint a tömegjelenetek jelentették a legtöbb problémát. A csapat művészi ambíciókkal rendelkező tagjait a sokkal alaposabb látványtervezés és rendezés látta el munkával, meg persze a karakteranimáció – amelynek ezúttal is hagyományos úton, mocap nélkül készült minden fázisa.
Természetesen a rengeteg munka eredménye sem maradt el: a játékosokat és a szakmabelieket egyaránt lenyűgözték a Warcraft 3 animációi, a Blizzard Cinematics pedig az abszolút mérce lett a számítógépes játékokhoz készített mozik számára.

KULISSZATITKOK

A Blizzardos render-csapat egyik legkomolyabb előnye az anyacég folyamatos sikersorozata. Kevés játékfejlesztő gárda engedheti meg magának manapság azt, hogy grafikusai tekintélyes hányada kizárólag az átvezető animációk gyártására koncentráljon – mert bizony a Cinematics részleg éves fenntartása vetekszik egy közepes játék teljes költségvetésével. Így tehát a Blizzard-mozikra sokkal több idő (és pénz, bár ez majdnem ugyanaz) jut, a grafikusoknak van lehetősége újra és újra csiszolgatni minden jelenetet, amíg az a lehető legjobb nem lesz. Jó példa erre a Warcraft 3 egyik mozijában látható trónterem; mivel a textúrázási trükkökkel nem voltak elégedettek, a grafikusok végül inkább minden egyes téglát aprólékosan lemodelleztek. Ehhez persze a megfelelő elkötelezettségre is szükség van, nem elég csak a lehetőség. A Cinematics csapat pedig ebben sem szenved hiányt, hiszen a srácok hajlandóak jócskán túllépni a napi nyolc órás munkaidőn.

A másik fontos tényező a Blizzard mozik kiemelkedő minőségében valószínűleg az, hogy a grafikusokra kevésbé jellemző az iparágban megszokott specializálódás. Míg a legtöbb stúdióban minden részfeladatot más szakember végez, a modellezéstől kezdve a textúrázáson és az animáción át a végső renderelésig, addig a blizzardos grafikusok hajlamosak több feladatkörbe is belemászni. Bár ez szigorú szakmai értelemben nem kifejezetten előnyös, hiszen senki sem érthet mindenhez ugyanolyan jól – viszont így a grafikus sokkal inkább a sajátjának érzi az eredményt, ami jótékony hatást gyakorol az eredményre.
A Blizzardosok emellett komoly gyártási tapasztalattal is rendelkeznek, elvégre van már mögöttük több órányi befejezett animáció. A veterán csapattagok lassan egy évtizede vannak a cégnél, ami ebben a viszonylag fiatal iparágban nagyon hosszú időnek számít – ennyi idő alatt remekül összerázódhatott a gárda. Ugyanez érvényes a módszerekre és az eszközökre is, eddigi munkájuk során volt alkalmuk kiismerni a gyakoribb problémákat és megoldásaikat. A grafikai szoftvereken (3DS Max, Photoshop, Digital Fusion) kívül vannak még saját, belső fejlesztésű segédprogramjaik és eszközeik is a bonyolultabb feladatokhoz, amelyek egy része egyébként ingyenesen letölthető az internetről ().

FOLYTATÁSA KÖVETKEZIK

A Blizzard Cinematics aktuális feladatai közül csak egyet ismerünk: a csapat egy része már hosszú hónapok óta dolgozik a StarCraft: Ghost animációin. Lelkesedésben aligha lehet hiány, ugyanis többen közülük a StarCraft mozikkal kezdték pályafutásukat. A több éves fantasy kitérő után egészen új kihívásokat jelent számukra visszatérni az ütött-kopott űrhajók, tengerészgyalogosok, zergek és protoss harcosok ismerős világába.
A többi grafikus pedig a Frozen Throne megjelenése óta is teljes gőzzel dolgozik: a World of WarCraft, vagy (a Blizzardtól nemrégiben távozó Bill Roper célozgatásai alapján) a Diablo még be nem jelentett harmadik része tarthat igényt a szolgálataikra. A méltán népszerű animációs filmek jövője tehát biztosnak látszik - de a popcorn-tartalék begyűjtésével azért még nem kell sietni.

LY

A VILÁG LEGBEFOLYÁSOSABB EMBEREI

Duplán különleges részhez érkezett sorozatunk. Egyrészt most fordul elő első ízben, hogy nem egy, hanem egyszerre két játékfejlesztő-guru történetét olvashatjátok. Az ok egyszerű: a két doktor úr oly szinten elválaszthatatlan, hogy nem lett volna fair egyiket vagy másikat kiemelni. A másik különlegesség hőseink karrierjével kapcsolatos: eddig minden sztárvendégünk „játékográfiájában" akadtak kisebb-nagyobb balsikerek, netán bukások. Dr. Ray és Dr. Greg azonban lassan tíz éve képtelen hibázni, amihez csak nyúlnak, arannyá válik.

AZ IKREK: DR. RAY MUZYKA ÉS DR. GREG ZESCHUK

Már-már szokásosnak mondható helyszínen kezdődik vendégeink története: az egyetemen, ami rengeteg játékfejlesztő számára adta meg a kezdő lökést a pályán. Esetünkben a kilencvenes évek elején történt, hogy az edmontoni egyetemen három játékrajongó orvostanhallgató megpróbált egy kis pénzt keresni a szűkös ösztöndíj mellé. Greg Zeschuk, Ray Muzyka és Augustine Yip (akkor még szigorúan a Dr. előtag nélkül!) orvosi oktató szoftvereket készített – némelyiket máig használják Kanada egyetemein! -, amiből szép mellékjövedelemre tettek szert, és egyúttal rájöttek, hogy a későbbiekben össze tudják kötni a kellemest a hasznossal: a számítógépes játékokat a megélhetéssel. Ahogy megszerezték a diplomát, hőseink azonnal le is tértek az orvosi pályáról, és '95 nyarán megalapították saját játékfejlesztő cégüket, amit az ember és a gép közti kapcsolatot jelentő kifejezéssel BioWare-nek neveztek el.

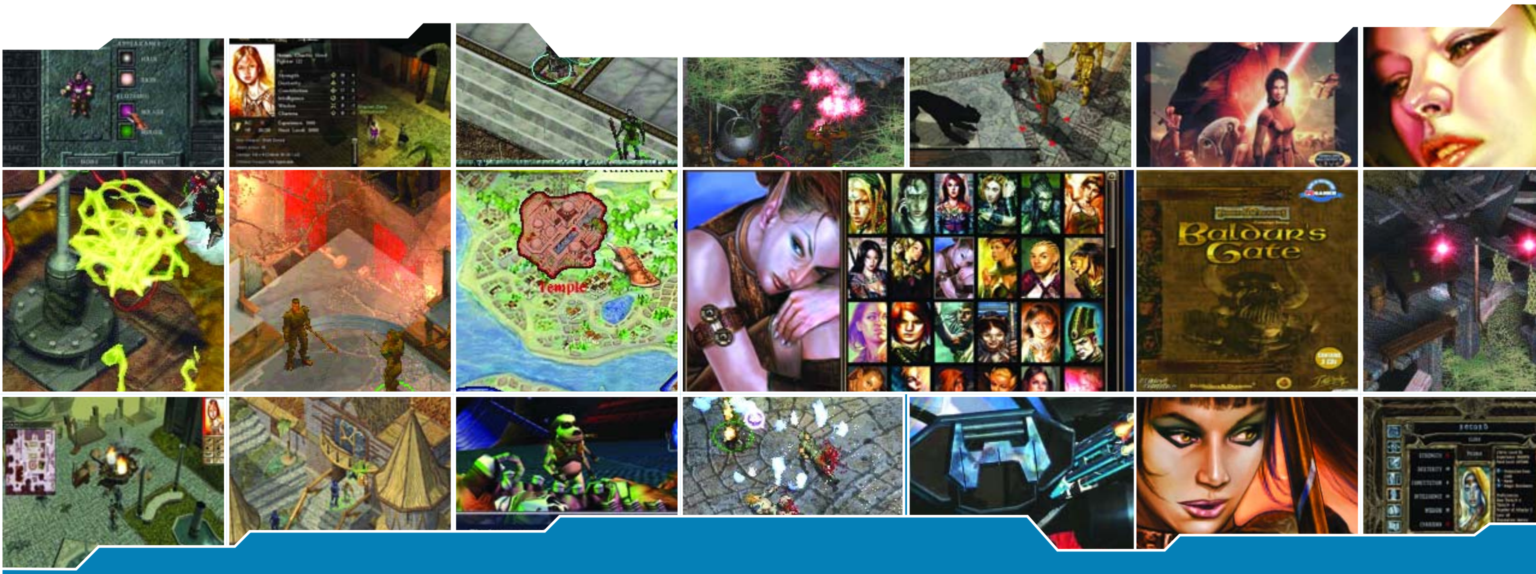
Baldur, és a siker kapuja. Az abszolút tapasztalatlan csapat mindjárt párhuzamosan két játék fejlesztésébe fogott bele, emellett filmes animáció- és digitális trükk-megrendelésekkel foltozgatták ki a költségvetésük hiányát. Az első számú projecttel, a Battleground Infinityvel nem kevesebbet tűztek ki maguk elé, mint minden idők leggrandiózusabb számítógépes szerepjátékának megalkotása. A játékhoz saját fantasy világot alkottak, minden addigit felülmúló sztorit és aprólékos grafikát. A másik, kisebb játék egy Mechwarrior-szerű robotos lövöldözős program volt (ezen dolgozott a cégből hamarosan kilépő Yip, illetve a később a Longbow 2 engine-jével híressé váló programozó, Brent Oster), Shattered Steel címmel. A játék alig egy év alatt el is készült, sőt, '96 őszén 170,000 eladott példánnyal szolid sikert ért el – de ami fontosabb, az Interplay kiadó közben ráharapott a sokkal ambiciózusabb másik BioWare-játékra is. A Battleground Infinityben annyi fantáziát láttak, hogy megvették hozzá az akkor már évek óta használatlanul porosodó AD&D szerepjáték jogait, és korlátlan szabadságot, illetve biztos anyagi hátteret tettek mögé. A játéknak az AD&D legnépszerűbb világában, Forgotten Realms-ben találtak helyszínt, ehhez illeszkedő új címe pedig Baldur's Gate lett. A fejlesztést a megváltozott körülmények miatt szinte teljesen elölről kellett kezdeni. A monstre projecten 30 ember dolgozott három teljes évig – úgy, hogy egyetlenegy sem volt közülük,

akinek lett volna már a háta mögött akár egy kiadott játék! A két doktor úr vitte a teljes designt a cégvezetés mellett (plusz Greg a programozásba, Ray pedig a 3D-s modellezésbe segített be), az ő ötletük nyomán került be a játékba az RPG-kben addig ismeretlen pause-zal megállítható real-time harc, illetve kooperatív multiplayer mód. A megfeszített munka'98 végére hozta meg a gyümölcsét: a Baldur's Gate a világ nagyjából összes magazinjában az év RPG-je lett (az ugyanennyi Év Játéka címről csak valami Starcraft nevű alig ismert játék miatt csúszott le), kétmillió példány fogyott belőle világszerte (plusz a '99 májusában megjelent Tales of the Sword Coast kiegészítőből még 600,000). Megtörtént a lehetetlen: a Baldur's Gate egymaga feltámasztotta a mindenki által halottnak hitt klasszikus RPG-k műfaját.

A „lehet ezt még fokozni?" kérdésre harsány igennel felelt a két doktor úr, és azonnal belevágtak a folytatásba. A második rész elkészítése „mindösszе" másfél évet vett igénybe, a recept nagyon egyszerű volt: tegyünk bele mindent, amit az első részből kihagyni kényszerültünk! Új karakterosztályok, új fajok, új szörnyek, magasabb szintű varázslatok, elkülönülő gonosz és jó végigjátszás… több, mint 200 órányi játékidővel, majdnem 300 teljesítendő küldetéssel, és fantasy regényeket megszégyenítő sztorival. Az igazi ütőkártyát mégsem ez jelentette, hanem az önálló életet élő karakterek és a minden ízében kidolgozott játékvilág. A játék 2000 szeptemberében jelent meg (33 országban a helyi nyelvre lokalizálva!), és természetesen ismét elsöprő sikert aratott, másfél (a fél év múlva kijött Throne of Bhaal kiegészítővel együtt kettő) millió eladott példánnyal. A BG két része a Fallout-szériával karöltve a mai napig a számítógépes szerepjátékok királya.

A végtelen történet. Kanyarodjunk vissza egy kicsit az időben, egészen '97-ig. Javában tartott a Baldur's Gate fejlesztése, a világhír még a távoli jövő volt a BioWare számára, amikor Greg és Ray újabb hatalmas fába vágta a fejszéjét. Oké, a Baldurral forradalmasítjuk az egyszemélyes RPG-k műfaját; na de valamit csinálni kéne a multiplayerrel is – gondolták. A gondolatot tett követte, az America Online legendás hálózati RPG-jének (a mai MMORPG-k őse) feltámasztása, a Neverwinter Nights képében (a változatosság kedvéért szintén AD&D és Forgotten Realms közegben).
A cél az igazi, papír-dobókocka alapú szerepjátékok élethű adaptációja volt, ahol a játékosok csapatban, egy játékmester vezetésével játszanak. Plusz egy publikus szerkesztő, aminek segítségével bárki elkészítheti saját kalandmoduljait. Plusz 3D-s grafika. Plusz egy 80-100 játékórányi egyszemélyes kaland bemelegítésnek… A munka irtózatosan nagy

„A videojátékok és az Internet egyre nagyobb szeletet követel magának a szórakoztatóipar tortájából; egy csomó ember azért néz kevesebb tévét vagy jár kevesebbet moziba, mert a net előtt ülnek, vagy játszanak. Ahogy ez a folyamat erősödik, úgy fog emelkedni a játékiparba áramló pénz mennyisége, és úgy lesznek a játékok egyre nagyobb szabásúak. A szórakoztatóipar legdinamikusabban fejlődő szektorának egyik vezető cégénél dolgozhatok – hát csoda, hogy egy ilyen álom-munkáért feladtam az orvosi pályát, amiért hat évig jártam egyetemre!?” – Dr. Ray Muzyka



NEM ÖSSZEKEVERNI!

A játékvilág két leggyakrabban összetévesztett cége a BioWare és a Black Isle Studios. Nem csoda: ugyanabban a műfajban utaznak (fantasy RPG-k AD&D licensz alapján), ugyanaz a kiadójuk, sőt a játékaik dobozain, illetve a felvezető animációkban is kölcsönösen szerepel a másik csapat logója. Miért ez az összefonódás az egymástól teljesen függetlenül, több ezer kilométerre (a Black Isle Kaliforniában lakik) dolgozó társaság között? Nos, a Black Isle ’98-ban alakult, azaz ekkor akasztották rá ezt a nevet az Interplay már létező, RPG-kre specializált divíziójára. Innentől minden Interplay-kiadású RPG a Black Isle márkanév alatt jelent meg, beleértve természetesen a BioWare játékait is. A Baldur’s Gate sikerét látva az Interplay licenszelte a Black Isle számára a BioWare által fejlesztett Infinity grafikus motort, akik erre építették a következő években a saját, szintén kiugróan sikeres játékaikat. Az engine közben folyamatos fejlesztéseken ment keresztül, hol a Black Isle-osok írták át a hangkezelést a Torment igényei szerint, hol a BioWare-esek tupírozták fel az animációs rendszert a Baldur’s Gate 2 miatt – de mindkét csapat vidáman használta a másik által hozzáadott elemeket, sőt a grafikák és hangok csereberéje is bevett gyakorlat volt a BG2 és az Icewind Dale között.
A tisztánlátás végett lássuk tehát, miket követett el a BioWare: Baldur’s Gate 1-2, Neverwinter Nights és kiegészítőik. A Black Isle lelkén száradnak: Planescape Torment, Icewind Dale 1-2 és kiegészítőik. Ebből az is kiderül, hogy a Baldur 3 miatt a kanadaiakhoz, míg Torment 2-ért a kaliforniaiakhoz kell intéznünk fohászainkat...

falatnak bizonyult - csak az Aurora névre keresztelt szerkesztőn 22 programozó dolgozott, míg a teljes játékon 75-en, sőt, volt olyan időszak, hogy teszterekkel együtt 130-an! Időközben megjelent a két Baldur-epizód, a két kiegészítő, de a Neverwinternek csak nem akaródzott elkészülnie. A csapat időközben - üdítő kirándulásként az akciójáték műfajába és a konzolvilágba - összeüti az MDK2-t, ami PS2-n, Dreamcaston és PC-n összesen 600,000-es eladást produkál – ekkor kezd az a kép kialakulni a BioWare-ről, hogy ezek az ördöngös kanadaiak nem tudnak hibázni. (Egyébként az állandóan füstölő főhős Max figuráját nem titkoltan a szivar-rajongó Dr. Rayről mintázták...) 2001 végén, amikor a játék már kezdett összeállni, kitört a botrány: az egyre mélyebb válságba süllyedő Interplay a BioWare tudta nélkül adta tovább az Infinity engine-t különféle fejlesztőcsapatoknak. A dologból per lett, a perből szakítás: a Neverwinter az Infogrames szárnyai alá került, akik segítségével végül 2002 júniusában, öt év fejlesztés és 160 ember-évnyi befektetett munka árán a boltokba kerülhetett a játék. A fogadtatás a szokásosnak mondható: másfél millió eladott példány: 86 (!) Év Játéka, illetve Év RPG-je díj, Game Developers Conference programozási különdíj, és a rajongói modulok tömege (mára 3000 körül van az ingyenesen terjeszthető NWN-kalandok száma). Az ilyenkor szokásos kiegészítőt a doktorok kiadták bérmunkába a volt looking glassos fejlesztőkből álló Floodgate Entertainmentnek – nem is lett akkora siker, mint várták.

A végtelenbe, és tovább! Tekerjük vissza megint az időt: 2000 nyarán, a BG2 megjelenése előtt Greg és Ray besétált George Lucas irodájába, és felajánlották szolgálataikat a gyengélkedő Star Wars-mítosz felvirágoztatásához. A LucasArts kapva-kapott az alkalmon és a kanadaiak gondjaira bízta az első Star Wars-világban játszódó RPG-t, a Knights of the Old Republic-ot. A híres sci-fi világ és a BioWare-minőség összeházasítása nyerő ötletnek bizonyult. A filmek sztorijától biztonságos, több ezer éves távolságban elhelyezkedő játék történetben lenyomja az összes Star Wars-filmet és -regényt, a játékmenet pedig ismét csak világbajnok. Az Xbox történetének második legjobb eladási eredményeit és szintén második legjobb átlagos magazin-értékeléseit hozta (mindkét kategóriában csak a Halo előzi meg).

A BioWare-úthenger nem áll meg, heteken belül érkezik a KOTOR PC-s verziója, újabb milliós eladással és év RPG-je címekkel kecsegtetve.
A cég mára 160 (!) fősre hízott, ennek ellenére megmaradt családias hangulatú csapatnak, köszönhetően többek között a havi rendszerességgel tartott céges buliknak – igaz, egy közös filmnézéshez ki kell bérelniük egy teljes mozit, és 160 fős barbecue-partikhoz sem egyszerű helyszínt találni... Ray és Greg a mai napig folytatja orvosi praxisát, bár csak nagynéha, úgymond „hobbiból rendelnek”. Ray időközben MBA diplomát szerzett (világ legrangosabb egyetemi fokozatú végzettsége a menedzsment területén), így alighanem a világ legmagasabban képzett játékfejlesztőjének mondhatja magát. A BioWare rajongóinak online közössége elérte az 1,2 millió tagot, a cég pedig hat éve folyamatosan bekerül a Kanada legdinamikusabban fejlődő vállalatait tartalmazó toplistára. Ezenfelül beválasztották már őket az ország legkiemelkedőbb exportőrei közé, a legjobban menedzselt cégek közé, Ray volt már az Év Szónoka, Greg pedig az Év Menedzsere... A sikertörténet pedig folytatódik: a napokban jelentették be három futó projectjük közül az egyiket: Jade Empire néven egy távol-keleti miliőben játszódó, harcművészetek köré épülő szerepjátékot (sajnos csak Xboxra).
A másik két titkos fejlesztésről egyelőre csak annyit tudni, hogy az egyik xboxos, a másik PC-s, nem licenszelt téma egyik sem, és nem folytatása egyik régi játékuknak sem – de hogy a jövő legnagyobb durranásai közé fognak tartozni, arra mérget vehetünk.

Hancu

KILLING SPREE!

Sziasztok!
Immáron második alkalommal jelentkezik az újság DVD melléklettel, amit ezúttal már jobban kitöltök a rovattal, ugyanis e hónapban egy Max Payne mod került fel extraként a korongra, amiről a továbbiakban informálódhattok. A rovat nyomtatott változatában pedig két nagyszerűnek ígérkező modról olvashattok egy Counter-Strike tutorial mellett. Kellemes böngészést!

INFILTRATION

Alap: Unreal Tournament | **Típus:** teljes mod
Honlap: infiltration.sentrystudios.net

A Killing Spree két oldalán már olvashattatok számos realisztikus modról, amelyek valamilyen útonmódon megpróbálják a lehető legélethűbben viszszaadni a valóságot. Az Infiltration is ezek a közé tartozik, azonban eddig úgy tűnik, hogy ez lesz az egyik (ha nem a leg-leg) legrealisztikusabb mod, ami nem nagy fejlesztőcégek kezéből került ki. Ezt a tényt a készítők minden fórumon hangoztatják is, nehogy véletlenül bugnak tekintse valaki azt, hogy nincs célkereszt a játékban. „De akkor hogy célzok?" - kérdezi rögtön a Quake-fanatikus apróság. Hát úgy, ahogy azt életben tennéd: a fegyvert a válladhoz emeled, és azzal a kis fémpöcökkel az elején becélzod az ellenfeled. Hasonlóan valósághű a fegyverek kezelése, újratöltése, viselkedése is. Ettől függetlenül nem kell olyan dolgoktól tartanunk, hogy az egyszerű kézifegyverek túlmelegedhetnek vagy besülhetnek, a fejlesztők nem akarták tönkretenni a játékélményt ilyen részletekkel. A játék a közelmúltban nagy változáson ment keresztül: a napokban készült el a 2.9-es verzió. Ezzel a mod néhány elemét teljesen újratervezték a készítők, és a külcsín is alapos ráncfelvarráson esett át. Az új verzióban összesen 22+20 (plusz a régebbi verziók pályái) térkép várja majd a játékosokat, amelyből az első 22 darab a mod szerves részeként kerül a játékba, míg a második 20-as adag térképcsomagként szerezhető be. A helyszínek nagyon változatosak: sarki megfigyelő állomás, Belfast, Irak, Olaszország, Kuba stb. Feladatunk a játékmódtól függetlenül, ugyanis a mod által felvonultatott két játékmódban ugyanolyan feladataink lesznek, csak más körülmények között. Az első mód az EAS (Enhanced Assault), melynek lényege, hogy az egyik csapat megpróbálja megakadályozni a másik csapat feladatának sikeres teljesítését. A 2.9-es verzió térképein főként egy fontos adatokat tartalmazó CD körül zajlanak az események (ez esetben az egyik csapatnak el kell lopnia a CD-t a másiktól). Azonban számos más küldetésünk is lehet, mint például bomba élesítése adott ponton és menekülés egy helikopteren; vagy az egyik pályán egy lezuhant helikoptert kell csapatunknak védelmeznie a menekülés előtt. A feladattól függetlenül sokszor minden egyes kör másként zajlik, példaként a lezuhant helikopter esete: a helikopter térkép bármely pontján felmondhatja a szolgálatot (pl. egy hátsó udvarba, egy folyó közepébe is beeshet), így minden alkalommal más körülményeket teremtve a csapatoknak. A második játékmód a Specialist, amiben a feladatok megegyeznek az EAS feladataival, a különbség abban mutatkozik meg, hogy ebben a módban a játék kiválaszt egy embert (a specialistát), akit a csapatnak a játék folyamán meg kell védenie, ugyanis ő lesz az egyetlen személy, aki képes a pálya feladatait teljesíteni. A játékosok haláluk után hullámokban élednek újra, így nagy hangsúlyt kell a játékosoknak a csapatmunkára fektetniük, mivel minden elvesztett társ előnyt jelent az ellenfélnek. A játék elején kiválaszthatjuk, hogy milyen katonaként szállunk be a harcba és, hogy milyen fegyvereket veszünk magunkhoz. A fegyverválaszték meglehetősen bő: 23 mordály áll a rendelkezésünkre 5 fajta gránát/robbanóanyag és háromféle védelmi felszerelés mellett. Természetesen csak adott mennyiségű felszerelést cipelhetünk magunkkal, és sebességünk is nagyban függ majd az éppen használt fegyver súlyától. A fejlesztők a 2.9-es verzió elkészítésével befejezték a játékot, elkészült a mű. Ezt annyira komolyan lehet venni, hogy a mod CD-n is megvásárolható lesz (attól függetlenül, hogy aki akarja, letöltheti), és a jelek szerint nem csak online rendelés útján, hanem a boltokban is beszerezhetik a játékosok. Azt hiszem, elavult motor ide vagy oda, az Infiltration sikere nem kérdéses. Mindenkinek teljes szívből ajánlom a kipróbálását, de szigorúan csak attól a pillanattól, hogy letölthetővé válik a 2.9-es verzió, mert ebben mutatkozik meg a játék teljes varázsában (a cikk olvasásának idején már valószínűleg sok-sok ember élvezi a játékot). Még több képet a DVD mellékleten találhattok.

REACTION QUAKE III

Alap: Quake III Arena | **Típus:** teljes mod
Honlap: www.reactionquake3.com

A Reaction Quake III egy már létező mod adaptációjaként született meg, mindössze hat hónap leforgása alatt. Alapjaként az Action Quake 2 szolgált, amelyet négy teljes év alatt fejeztek be a készítők. Az Action Quake 2-t fejlesztő gárda, az A-Team már nem vett rész játékuk újabb verziójának elkészítésben, inkább tanácsadóként vállaltak szerepet. A mod elkészülte végül is azoknak a lelkes rajongóknak köszönhető, akik modernizálni akarták kedvenc modjukat és erre nem sajnáltak némi időt. A játékot főleg két tényező: az akció és a realizmus határozza meg, ezek finomhangolásával érték el a végeredményt, amiben inkább az akció felé dől a mérleg nyelve. A realizmus több dologban is megmutatkozik, például egy-egy találat akár folyamatos vérzéshez is vezethet, amit csak úgy állíthatunk el, ha elsősegélyt alkalmazunk magunkon, ez viszont - egy ilyen gyors játékhoz viszonyítva – sok időbe kerül. Azonban elszenvedhetünk olyan sérülést is, ami folyamatos vérveszteséget okozva előbb vagy utóbb mindenképp eltesz minket láb alól. Ilyen sebet okozhat egy gyomorra leadott mesterlövész-találat, vagy ha hasba szúrnak valakit késsel. Ilyenkor nincs mit tenni, harcolni kell az utolsó csepp

EXTRA

A DVD mellékleten ezúttal helyett kapott a KungFu mod végleges változata is (egy bemutató videóval együtt), ami az egyik legnépszerűbb Max Payne modként vonult be a történelembe, használjátok egészséggel!

vérig: próbálj valakit magaddal vinni a halálba, amíg szép lassan elfolyik az életnedved. Természetesen egy lábtalálat is más következményekkel jár: ilyenkor sebünk gyógyítható, azonban ameddig nem kötözzük be magunkat, meglehetősen nehezen mozgunk. A modot öt játékmóddal szerelték fel: Deathmatch, Team Deathmatch, Teamplay, Capture the Briefcase, Matchmode. Az első kettőhöz nem kell sok magyarázat, egyszerűen öld meg minél hamarabb minden ellenfeled. A Teamplay mód megegyezik a Team Deathmatch móddal, a különbség abban rejlik, hogy kezdéskor már fegyvered és felszerelésed van, míg TD módban neked kell begyűjteni a cuccodat. A Capture the Briefcase mód tulajdonképpen a Capture the Flag koppintása, csak itt egy aktatáskákért folyik a harc.
A mód különlegessége az, hogy a táskát cipelők csak pisztollyal vagy késsel védekezhetnek. A Matchmode klánháborúk esetén használható. Kezdéskor (játékmódtól függően) mindenki választhat egy fegyvert és egyet a különböző felszerelési tárgyak körül. A fegyverek a valóságnak megfelelően készültek el, és hét darab van belőlük (kés, Heckler & Koch MK23 pisztoly, Heckler & Koch Benelli Super 90 M3 sörétes, kézi sörétes, Colt M4 gépfegyver, Heckler & Koch MP5 gépfegyver, SIG Sauer SSG 3000 mesterlövész puska). A felszerelések között ott pihennek a hasonló játékok leglényegesebb darabjai: gránát, golyóálló mellény, lézercélzó, hangtompító, lőszertartó, sisak és egy világoskék papucs, amivel sokkal halkabban közlekedhetünk. A papucs már adhat okot egy kis gyanakvásra, hogy a fejlesztők nem veszik véresen komolyan a játékot, a kezdéskor felhangzó „Lights, Cameras, Action" (fények, kamerák, felvétel) indító szöveg után pedig már egészen biztosak lehetünk állításunkban. A játékos karakterek között olyan alakok szerepelnek, mint az iskolás lányok, szökött rabok, rendőrök, katonák, hentesek és Mr. T, a Szupercsapat című klasszikusból. A játék térképei meglehetősen szépen textúrázottak és jól felépítettek - a lehetőségekhez mérten. Összegezve: egy kissé vegyes hangulatú mod kerekedett ki a Reaction-ból, ami az elődő gyorsan sokasodó rajongóinak szívét biztosan megdobogtatja. A mod a 3.1-es verziónál tart, tehát már elég kiforrott. Letöltését azoknak ajánlom, akik kedvelték az Action Quake 2-t vagy gyors nettel rendelkeznek, ugyanis a mod nem kicsi, 330MB. Több képet a DVD mellékleten találhattok.

Ace

VÁSÁRLÓSCRIPT KÉSZÍTÉSE COUNTER-STRIKE 1.6 BAN

Az 1.6 egyik nagy előnye, hogy könnyedén elkészíthetőek lettek a vásárlószkriptek. A fejlesztők aliasokat hoztak létre a különböző fegyverekhez, így egyetlen szó megadásával már szoríthatjuk is a mi kis különbejáratú ólompumpánkat. Ez a vásárlószkript-készítési módszer már az 1.6 béta verzióiban is működött, azonban a Valve még az utolsó pillanatban is változtatott a fegyveraliasokon és van néhány kisebb-nagyobb buktatója is a szkriptkészítésnek, amiket remélhetőleg ezzel a tutoriallal könnyedén elkerülhettek.

Először is a C:\Program Files\Steam\SteamApps\ateneved@valami.hu\counter-strike\cstrike könyvtárban Notepad segítségével hozz létre egy userconfig.cfg nevű fájlt és ide írd be a különböző bindeket. Ez azért fontos, mert a játék minden alkalommal felülírja a config.cfg-t és a bindeket esetleg törölheti (mellesleg így áttekinthetőbb a vásárlószkript, és a userconfig.cfg is minden játékindítással betöltődik, tehát hátrányod nem származik belőle).

Első módszer:
1. Egy MP5 vásárlásához a következőt kell beírnod:
bind "F3" "smg"

2. Lőszerre és felszerelésre is szükséged lehet. Akármilyen hosszú bindet is hozzárendelhetsz egy-egy billentyűhöz.
A következő bind egy MP5-öt vásárol, maximális lőszerrel, ezen kívül mellény, sisak, gránát és másodlagos lőszer is kerül a játékoshoz:
bind "F3" "smg; primammo; vesthelm; hegren; secammo"

Második módszer:
1. Az első sor az alapvető dolgokat tartalmazza, amit az elsődleges fegyvered mellé vásárolsz. Ha ehhez hasonló aliasokat készítesz, egy csomó felesleges írogatástól kímélheted meg magad a bindelés során:
alias "felszerel" "primammo; vesthelm; hegren; flash; flash; defuser"

A második sor arra az esetre használható, ha nincs szükséged fegyverre, mivel túlélted az elmúlt kört, mindössze felszerelést kell vásárolnod:
alias "ujratolt" "primammo; secammo; hegren; flash; flash; defuser"

2. Térjünk vissza az MP5 vásárlásának példájára.

A bind "F3" "smg; primammo; vesthelm; hegren; secammo" sor a fenti aliasok használatával a következő lenne:
bind "F3" "smg; felszerel"
A következő sorral pedig újból felszerelheted magad:
bind "F5" "ujratolt"

3. Az új rendszerrel akár egy gombra két fegyvert is bindelhetsz, amelyeket a program attól függően vásárol meg neked, hogy melyik oldalon állsz. Ha terrorista vagy értelemszerűen AK47, ha CT vagy akkor Colt jelenik meg kesztyűid között: bind "F6" "m4a1; ak47; felszerel"

Tehát az előbbi sort a következő két sor és két billentyű helyett használhatod: bind "F6" "m4a1; felszerel"
bind "F7" "ak47; felszerel"

Megjegyzések / tippek:
1. A "primammo" helyett használható a "buyammo1", illetve a "secammo" helyett használható a "buyammo2" is. Így például ha a következő sort írod be:
bind "F3" "mp5; buyammo1"

Akkor vásárol egy MP5-öt és a fegyverrel együtt érkező táron felül még kapunk egy plusz tárat is.
A következő sor az MP5 mellé két további tárat vásárolna és így tovább: bind "F3" "mp5; buyammo1; buyammo1"

2. Soha ne használj alias névnek bindelhető fegyvernevet! Különben nem működik majd a bind és akár le is fagyhat a játék! Például: alias "smg" "smg"

Ez így nem működne. Az első smg helyett adj meg például mp5-öt és minden rendben lesz.

3. A bindekben és aliasokban a parancsok elválasztásánál tegyél space-t.
Helyesen:
alias "mp5" "smg; primammo" vagy bind "F1" "smg; primammo"

Helytelenül:
alias "mp5" "smg;primammo" vagy bind "F1" "smg;primammo"

A bindeléshez használható összes fegyver aliast megtaláljátok a DVD-n.

GONDOLATÉBRESZTŐ

„A tavalyi év rangosabb játékkiállításainak egyértelmű tanulsága volt, hogy a számítógépes játékok jövője az online játékok felé néz" – írtam három évvel ezelőtt egy Gondolatébresztő-jellegű cikkben. A játékipar hektikusságára jellemző, hogy az akkoriban nyilvánvalónak tűnő trend e három év alatt erősen megkérdőjeleződött; egyre-másra jelennek meg az online játékok visszaesését jövendölő piaci elemzések. Ennek jártunk utána Hancuval, ellensúlyozandó a múlt havi könnyedebb témát.

A MMOG-K TÜNDÖKLÉSE...

Az első online játékokat - akárcsak az első számítógépes játékokat - egyetemista fiatalok kódolták, merő kedvtelésből, illetve hogy próbára tegyék a számítógépes hálózatokat és saját programozói tudásukat. Az első ismert online játékot két angol fiatal, Richard Bartle (azóta az MI-tudományok doktora) és Roy Trubshaw hegesztette az Essex Universityn PDP-10 gépre. A játék, amely 1978-ban teremtette meg az online RPG műfaját, Multi User Dungeon (MUD) névre hallgatott, és magának a műfajnak is nevet adott: a korai szerepjátékok szabályait használó későbbi online RPG-ket egyszerűen MUD-oknak hívta a nép. A klónok között akadt fantasy MUD, cyber-MUD, sőt, még szappanopera-MUD is. Jóval később a két essexi fiatal elkészítette a fejlettebb és okosabb MUD II-t, és a sikertörténet folytatódott. A MUD-ok fénykora akkor köszöntött be, amikor az internet már javában terjedt, ám az átviteli sebesség még meglehetősen alacsony volt: egy tanulmány szerint a '94-ben a világhálón átáramlott bitek 10%-a MUD-okhoz tartozott... Az ideiglenes hanyatlás az átviteli sebesség növekedésével következett be, az új technológiák ugyanis lehetővé tették, hogy a – szinte kizárólag karakteres grafikát használó – MUD-ok mellett sokkal látványosabb játékok is internetre kerüljenek. A Doom, a C&C és társai kiütötték a MUD-okat, igaz, csak arra a rövid időre, amíg azok grafikailag összeszedték magukat.

Az online játékok történelme nemcsak nagygépeken, illetve interneten kezdődött. A későbbi MMOG-k („massively multiplayer online game" = kb. „erősen multiplayer hálózatos játék") őseit, részelemeit már C64-en is megtaláljuk. Az első említésre méltó próbálkozás két lucasfilmes, Randy

Farmer és Chip Morningstar nevéhez fűződik: ők alkották meg Habitatot, az első online grafikus világot, amelyen először a Club Caribe nevű játékban lehetett bóklászni QuamtumLink használatával (a Quantum Computer – a későbbi America Online – C64-es online szolgáltatása). A '80-as évek végén, '90-es évek elején aztán a Sierra működtetett sikeres hálózatot olyan úttörő játékokkal, mint a Shadow of Yserbius vagy az Air Warrior – ám ezeket sem lehet még igazán MMOG-nek nevezni, mivel csak 16 játékos szórakozhatott velük egyszerre (ráadásul horribilis, óradíjon alapuló összegekért). Az első igazi MMOG-nek a szakma azt a programot tekinti, amelyik először használta ki a az internetet, ez pedig a kevesek által ismert 1996-os Meridian 59 volt. A játékot a 3DO adta ki, hogy a Might & Magic-világ esetleges későbbi online verziójához tapasztalatokat gyűjtsön. A progival kapcsolatban Trip Hawkins, az EA egyik alapítója és a 3DO vezére használta először a „massively multiplayer" és a „persistent world" kifejezéseket, s ezek később a műfajon ragadtak. A Meridian 59 olyan „2,5 dimenziós" megjelenítést használt, mint a Doom, és egyszerre 250 felhasználó játszhatott vele – ez a szám már elég nagy volt ahhoz, hogy korszakváltást jelezzen.

A Meridian 59 végül korát megelőzve nagyot bukott (12 000 regisztrációt ért meg, amíg egy kis cég 2001 végén meg nem vásárolta a 3DO-tól), viszont előkészítette a terepet az első nagy sikernek, az 1997-ben debütáló Ultima Online-nak. Richard Garriott (alias „Lord British") az Ultima VI módosított motorjával internetre vitte Britannia világát, azóta több, mint 225 000 játékos örömére. Először ez a 2D-izometrikus megjelenítésű program mutatta meg, hogy van pénz a MMOG-kben (sőt, most már MMORPG-kben, hiszen innentől kezdve szinte csak szerepjátékok jelentek meg a MMOG-k között). Rögtön ezután egy koreai játékguru, bizonyos Jake Song aratott még fényesebb diadalt az azóta shareware-ré vált Nexus: Kingdom of the Winds című játékkal, amely rövid időn belül egymillió(!) felhasználót tudhatott magáénak. Jake következő csodája, az 1998-as – és a Nexushoz hasonlóan 2D-s manga-RPG – Lineage ezt szerényen megnégyszerezte. Négymillió – irreálisan magas szám, ha azt vesszük, hogy a legsikeresebb MMORPG-ként a köztudatban élő EverQuest szűk 500 000 felhasználóval büszkélkedhet. Nos, a nagy különbségre Dél-Korea (2,5 millió regisztráció) és Tajvan (a maradék 1,5 millió) a magyarázat – ezekben az országokban picit más volumenű a MMOG-piac, mint a világ többi részén. A Lineage ettől függetlenül remek játék volt jól részletezett fejlődés-rendszerrel (ami a MMORPG-k lelke) és csapat-csapat elleni harcokkal – de a világméretű trendek elemzésekor külön kell kezelnünk a koreai MMOG-ket a többitől.

Az EverQuest 1999-ben adott – szó szerint – új dimenziót a műfajnak, lévén hogy ez volt az első 3D-s MMORPG, klasszikus fantasy kalandozás (jóllehet, az Ultima Online gazdasági-társadalmi finom-

„HE DIED. LORD BRITISH IS DEAD!"

1997. augusztus 9-e az online játékok talán leghíresebb napja: az Ultima Online-ban egy bizonyos Rainz nevű minneapolisi szoftver-tanácsadó karaktere egy tűzvarázslat segítségével több játékos szeme láttára egyszerűen megölte Lord British-t, azaz Richard Garrott (Origin-vezér, az Ultima-játékok atyja) karakterét. Rainz egy olyan csoport tagja volt a játékban, amely a világ kiegyensúlyozását tűzte ki feladatául, és a „zsarnok szabályalkotó" kivégzése szándékos, megfontolt tett volt a részéről. Az eset rávilágított arra, hogy a fejlesztőknek bizony az „a játékosoknak bármilyen őrültség eszükbe juthat"-elvet követve ajánlatos MMOG-t készíteniük. Rainz szerint komoly fenyegetést kapott az Origintől,

hogy ha még egy ilyen húzása lesz, az összes további Origin-játékból ki lesz tiltva. Az Origin ezt cáfolja: „csak elbeszélgettünk a sráccal".

ságai hiányoztak belőle). A játékot hamarosan követte a Microsoft Asheron's Callja, A Mythic Dark Age of Camelotja, a legutóbbi nagy név pedig a Star Wars Galaxies volt. És még hosszú a lista: több tucat MMORPG-t fejlesztenek jelenleg is, készül az EverQuest 2, a Lineage 2, az Ultima X: Odyssey, a Final Fantasy XI, a World of Warcraft, a Middle-Earth és a Matrix Online és még vagy ötven másik plusz a kiegészítők... de vajon lesz-e mindezre vevő?

...ÉS BUKÁSA?

Egyre kevésbé, mondja a piacelemzők zöme. A MMORPG-piac kezd „lufivá” válni, azaz kezd kísértetiesen olyan tüneteket mutatni, mint a dotcom-szektor a nevezetes ezredvégi bukta előtt – de em-

KOREAI ÖRÖM

Hihetetlen, de jelenleg több mint száz MMOG van piacon Dél-Koreában, és legtöbbjük prosperáló vállalkozás – az ilyen játékokból befolyt pénz meghaladja az amerikai piac hasonló jellegű bevételeit. A gazdag MMOG-kultúra meglepő ténnyel magyarázható: Koreában tiltott gyümölcs a konzol. Mivel az ország – egy, a második világháborút követő rendelet miatt – nincs jó viszonyban a japánokkal, nem engedte be a konzolokat, és hiába enyhült az utóbbi évben ez a kulturális embargó, a játékpiaci szerkezet gyökeresen eltér a világ más országaitól. A magas népsűrűségű ország (lakosainak fele a fővárosban, Szöulban él!) világelső a szélessávú internetkapcsolat kiépítettségében, és a közösségi netezés is jellemző szórakozás (a netezők fele ún. „PC-baang”-okban, olcsó cybercafékban nyomul), a PC-s játékok, különösen a MMOG-k aratták le azokat a sikereket, amelyeket más országokban a konzolok. A játékosok fizetnek a netért és a havi játékért, de a szoftvereket leggyakrabban kalózverzióban szerzik be. Dúl bennük a lokálpatriotizmus: leginkább hazai fejlesztésű MMOG-kkel játszanak. Sőt, a koreai fejlesztők is csak Koreának, Kínának és esetleg Tajvannak fejlesztenek, a kultúrálisan idegen amerikai piaccal nem törődnek. Ugyanakkor kisebb léptékekben gondolkodnak: a Legend of Mir III-ban két óra sétával el lehet jutni a világ egyik végétől a másikig, míg az EverQuest már indulásakor akkora területtel rendelkezett, mint Rhode Island. A tipikus koreai játék 2D-izometrikus, és elsősorban PvP-akcióra épít (játékos-játékos ellen), míg az amerikai játékok 3D-sek és PvE-alapúak (játékos a környezet ellen). A koreai piac nagyobb számokkal bűvészkedik, mit a tengerentúli: a Legend of Mir III-ban előfordult, hogy egyszerre 700 000-en játszottak – EverQuestben a 100 000 körül van a rekord.

líthetnénk akár a gyűjtögetős kártyajátékok gyors elterjedését és hasonlóan gyors hanyatlását. A kórisme könnyen diagnosztizálható: végy egy éppen befutó újdonságot, és ámulj el, hogy mennyi vásárló rámozdul. Várj pár évet, hogy mi lesz azokkal, akik nagyobb kockázatot vállalva rögtön beugranak az új bizniszbe, és konstatáld, hogy bizony sikeres a dolog. Ekkor – úgy vélvén, hogy már nem kockáztatsz sokat – szállj be te is a buliba. Aztán döbbenj rá, hogy rengetegen gondolkodnak úgy, mint te, továbbá arra is, hogy a „második hullámos” termékek már borzasztó nehezen építenek ki maguknak stabil vevőbázist.

A MMORPG-k háza táján is ez történik. Az Ultima Online és az EverQuest befutott, ahogy gyors követőinek zöme is. Az új, most készülő játékok nagy része viszont igen keményet fog koppanni (a Távol-Keletet most hagyjuk). Nyilvánvaló, hogy MMOG-vel (amivel nem lehet alkalomszerűen játszani, hanem rendszeresen foglalkozni kell vele) szinte kizárólag hardcore játékosok foglalkoznak. Ők pedig relatíve kevesen vannak, és nehéz őket elcsábítani megszokott MMOG-iktől (különösen, hogy a megszokott MMOG-k folyatatásai is készülnek). Remek példa erre a Sims Online: a The Sims tipikusan „non-core gamereknek” készült, így egyáltalán nem meglepő, hogy az online verzió – amely ráadásul funkcionalitásában is elmaradt az elvárásoktól, és leginkább egy drága ICQ-hoz hasonlított – 100 000 körüli előfizetői számot produkált „csak” (mondhatni, a Sims Online-nak maga a Sims volt a konkurenciája). Zseniális játékkal kell tehát kiruk-kolni ahhoz, hogy be lehessen törni erre a máris szűk piacra. Jó példa a Star Wars Galaxies, amely azt is megmutatta, hogy a nagyok sincsenek biztonságban: több piackutatás szerint a Galaxies elszipkázta a már kissé kopott (egyesek szerint haldó) Ultima Online felhasználóinak egy részét. Ez pedig nem jelent új vevőket a piacon, csupán a régi vevők átmozgatását. Hasonló jelenség a netes karaktercsere, amikor valaki jó pénzért megvesz egy másik illető által feltápolt karaktert. Egy virtuális személy cserélt gazdát – beszállt egy új vevő, de azzal együtt kiszállt egy régi.

A Nintendo 17 milliót adott el a Super Mario 3-ból. A The Simsből kiegészítőkkel együtt 25 millió kelt el. Ezek igazi mainstream sikersztorik. Kérdés, el fogják-e érni valaha is a MMOG-k (ahol az 500 000 felhasználós EverQuest már óriási teljesítménynek számít) ezt a volument?

VIHAR ELŐTTI TREND

Nemcsak a hardcore játékosok táborának viszonylag kis mérete lesz az oka annak, ha kipukkad a MMORPG-lufi, hanem – legalább ennyire – a magas játékdíjak is. Jelenleg a legtöbb MMOG-ért havi 10 dollár körüli összeget kell fizetni, ami egy évben 120 dollár – irreálisan magas összeg, ha figyelembe vesszük, hogy a vásárló a játék megvételekor is kiperkál egy nagyobb summát. Amíg ez a felfogás nem változik, addig nem lehet komoly javulásra számítani, mert a hardcore játékosoknak nem lesz pénzük arra, hogy egy-kettőnél több MMORPG-vel nyomuljanak, a kevésbé keményvonalasokat pedig elriasztja a magas ár. Ördögi kör: az olcsóbb – vagy ingyenes – havi használat viszont éppen a kiadó kockázatát növeli. Áthidaló megoldásként a koreai NC Soft (Jake Song játékainak kiadója, ma már náluk dolgozik Richard Garriot is) az epizodikus fizetést vezeti be a Guild Warsban (volt Blizzardosok fejlesztése!), ennek a modellnek jósolnak nagy jövőt az elemzők. A programban feldarabolják a játékteret nagyobb területekre, és minden területért kisebb összeget kell fizetnie a játékosnak. A játék fog működni plusz területek nélkül is, csak némileg kisebb terepen – ez lehet egy lehetséges út a havidíj megkerülésére.

További gond az MMORPG-kkel, hogy gazdag múltjuk ellenére még nagyon gyerekcipőben járnak. A fejlesztőknek nincs elég tapasztalatuk, hogy hogyan kell jó MMORPG-t készíteni, játékosok közti interakciót kezelni, hogyan kell jól kiegyensúlyozni a régi és új belépőket (hogy ne lehessen könnyen utolérni az öreg rókákat, ugyanakkor ők se húzhassanak el nagyon), hogyan kell „perzisztens világot” teremteni – inkább csak ráéreztek mindenre (leginkább az EverQuestben, ahol a virágzó világ, Norrath GNP-je már elérte Bulgáriáét...). Aztán nem ártana nyitni más műfajok felé – erre a Battlefield 1942 nagyon szép példa volt. Sokak szerint MMOG-piacon a csapatjátéké a jövő, jönnek a MMO-sportjátékok és a Savage-szerű akció-stratégiák. E spekulációkat persze nem muszáj komolyan venni, de egy vitathatatlan: alapvetően más célokat kell teljesíteni MMOG fejlesztésekor, mint egy egyszemélyes játék esetében.

Amíg azonban ez az útkeresés tart, a piac valószínűleg produkál egy nagyobb zuhanást. A készülő klón-MMORPG-k nagy része bukni fog, és a „MMOG-lufi” lassan leereszt. Megtörténik majd, amin a gyűjtögetős kártyajátékok is átestek: a legnagyobbak megmaradnak, a kis halak elhullanak (jó esetben felvásárolja őket egy nagy hal), a befektetők pedig elpártolnak egy időre. Utána pedig mindenki higgadtabban áll majd ehhez az egész MMOG-biznisztez – ami csak jót tehet ennek a szegmensnek.

Stöki

NINJA GAIDEN

Mintha már tettünk volna említést egy régebbi számban a Tecmo sikervárományosáról, de most már annyi mindent láttunk belőle, hogy nem bírjuk magunkban tartani. Elöljáróban csak annyit, hogy a Ninja Gaiden megjelenése után sokak szerint mégsem lesz olyan lefutott az Év Játéka díj, mint azt a SW: KOTOR megjelenés után sejteni lehetett.

A Ninja Gaiden név az öreg motorosoknak ismerősen csenghet, hisz ezen a néven már három játék is napvilágot látott, az első még 1988-ban egy Arcade nevezetű gépre és most ismét tanúi lehetünk egy régi licensz feltámasztásának.

A főhős egy Ryu névre hallgató nindzsa, akit a változatosság kedvéért bosszúvágy fűt, mert a rendkívül újszerű történet legelején szeretteit a szeme láttára mészárolják le a Vigor Császárság emberei. És bár a nindzsákat arra nevelik, hogy érzelmeiket mélyen temessék el, hősünket düh és bosszúvágy keríti hatalmába és nekiindul, hogy világa legmélyebb bugyraiba merülve megkeresse a híres Ryuken kardot, amellyel legyőzheti a gonosz Vigor Császárt. A készítők egyelőre még csak ezt a vázat voltak hajlandók elénk tárni, minden további részlet közlése elől mereven elzárkóztak, és csak annyit osztottak meg velünk, hogy számos fordulat és meglepetés vár majd minket utunk során. Kíváncsian várjuk.

Azt hiszem, a grafikáról túl sokat nem kell mesélnem, mert a képek most aztán tényleg magukért beszélnek. Térjünk is át a belső részletekre. A varázslatokon kívül (mert bizony ilyeneket is elsüthetünk) több mint 15-féle fegyvert használhatunk, amelyek között lesz majd kard (némelyik nagyobb, mint maga a harcosunk), harci kalapács, suriken (ebből is többféle; van, amelyik robban), de lesz íj és nyíl is, aminek használatakor belső nézetbe válhatunk, és akár a madarakat is lelőhetjük a fáról. Ezek némelyikét úgy kell megvennünk a szintek között a nehezen összekapirgált pontjainkból, mások pedig szembejönnek velünk utunk során.

Nekem legjobban az tetszett a játékban (ami az Enter the Matrix-ban is), hogy itt is lehet csak úgy gyakni és kaszabolni az ellent, mint a búzát, de az igazi élvezet, ha stílusosan, szép mozdulatokkal segítjük át ellenségeinket a túlvilágra. És erre a játék minden lehetőséget meg is ad.

A készítők mégis az MI-re a legbüszkébbek, amit ők úgy fogalmaztak meg, hogy az ellenfelek nem azért vannak a pályán, hogy lekaszaboljuk őket, hanem hogy ők kaszaboljanak le minket. Ezzel azt szerették volna érzékeltetni, hogy a játék nem lesz túl könnyű, hanem minden egyes ellenfél legyőzéséért keményen kell majd küzdenünk, és lesz belőlük jó sok. Ami a korhatáros besorolást illeti, nem hiszem, hogy túl nagy meglepetéseket tartogatna ez számunkra: patakokban folyik a vér, repülnek a fejetlen hullák, illetve a test nélküli fejek, úgyhogy nem is tudom, ezt hogy hozzák ki Németországban.

Pályákból összesen 15-ön kell keresztülverekednünk magunkat, míg eljutunk a főgonoszig, ezek méretét a készítők az óriási és a még nagyobb közé ígérték. Mindeközben néhány fejtörőn is át kell küzdenünk magunkat, de ezek nehézsége nem haladja meg a „széf kódjának kikeresése a mellette heverő jegyzetfüzetből” típusúakat.

Egyelőre úgy néz ki, hogy a Ninja Gaiden nyújtja mindazt, amit egy jó nindzsás akciójátéktól várunk, így én nem kapkodnám el azokat a voksokat az Év Játéka szavazáson.

DOA ONLINE

Manapság még nem tolonganak az online verekedős progik, pedig ez a játékstílus szinte sír az emberi ellenfelekért. Egy-két elszórt példával már találkoztunk, de az igazán nagy durranás még várat magára. Lehet, hogy már nem olyan sokáig, hisz a Tecmo bejelentette a Dead or Alive Online-t.

A DOA Online nem teljesen új játék, sokkal inkább egy gyűjtemény, ugyanis a doboz a DOA első és második részét tartalmazza, értelemszerűen az online játék lehetőségével felturbózva.

Kinézetre a játék legalább olyan jól néz ki, mint a harmadik rész, gyönyörű tájakkal, szép lányokkal és persze lágyan ringatódzó keblekkel. Sőt a készítők azt ígérik, hogy némi meztelenkedés is szorul majd a játékba, amin őszintén szólva kicsit csodálkoznék, hisz a Tecmo eddig mereven elzárkózott minden ilyen irányú kéréstől.
A rossz hír viszont az, hogy a játékra legalább 2004 harmadik negyedéig várnunk kell még.

RALLISPORT CHALLENGE 2

Mivel a RalliSport Challenge a mai napig egyike a legjobb autós programoknak boxra, voltaképpen nem is értem miért kellett ilyen sokáig várni a folytatással, aminek a fantáziadús Rallisport Challenge 2 nevet adták. Grafikailag értelemszerűen fejlesztettek a programon, az autómodellek finomabbak, a táj pedig még részletesebb.

Az új szoftver fizikája nagyjából hasonló módon működik, mint az elsőben, vagyis pont jó arányban keveri az arcade és a szimulátor elemeket. Ami igazi újdonság lesz, az a sérülési modell. Az ajtók elszállnak, a motorháztető görbül, a lökhárítók lengenek, ha már csak az egyik oldalon tartják őket a csavarok, úgyhogy minden kis részletre ügyeltek a fiúk. Sajnos a megjelenési dátumot egyelőre homály fedi, de reméljük, hogy legkésőbb jövő karácsonykor már száguldozhatunk vele.

A PC GURU-hoz minden hónapban egy teljes játék tartozik! Októbertől CD és DVD-melléklettel!

20-25% megtakarítás!

PC GURU előfizetési ajánlatok:

Tesztelőfizetés* 30%-os árengedménnyel!

PC GURU 4 szám	**4 744Ft**
PC GURU fél évre (6 szám)	**8 136Ft****
PC GURU egy évre (12 szám)	**15 252Ft*****

Előfizetéssel kapcsolatban hívja a **06 1 888 3421, 22, 23**-as telefonszámot.

* tesztelőfizetés új, belföldi előfizetőkre vonatkozik. (a tesztelőfizetéssel létező, vagy lejárt előfizetést nem lehet meghosszabbítani)
** az ár 20% kedvezményt tartalmaz!
*** az ár 25% kedvezményt tartalmaz!

VOGEL BURDA COMMUNICATIONS

előfizethető a www.pcguru.hu illetve a terjesztes@vogelburda.hu e-mail címen!

MAFIA

Hello PC GURU!
Tudnátok villám gyorsan segíteni? A Mafiában az utolsó pályát nem tudom megcsinálni. 20/Sam nem tudom hányas. Addig eljutottam, hogy követni kell a vérnyomokat, ekkor Sam előugrik és kinyír. Tudtok valami trükköt vagy tippet? Előre is nagyon köszi: Zsombi

Hali
A végső küzdelem előtt bújj el bal oldalt fedezékbe, az egyik egy oszlop mögé és tárazz be valami sörétesbe, majd hirtelen lépj ki jobb oldalra. Ha ügyesen csinálod, akkor ezt még azelőtt viszed végre, mielőtt ő előugrana. Nos, ha azután kezdesz el lövöldözni miután megjelent, szinte semmi esélyed. Viszont lőjj előre valami sörétes fegyverrel, próbálj meg jól időzíteni, és akkor pont bele ugrik a lövedékekbe. Ha minden jól megy, akkor ezután már készülhetsz is a záró képsorokra.
Bye
Ulukai

OUTCAST

Hali!
Lenne egy problémám az OUTCAST-tal. A problémám az, hogy a Twan-Ha-m nem hajlandó megmozdulni, és így csak ugrálva tudtam vele előre haladni (Kész röhej. Ugye?). Ezen kívül, még lehet vele forogni, de ennyi és nem több. (Na jó elmondom, hogy néha elkezd szaladni, de az csak akkor történik meg, amikor már kész ideg vagyok.)
Help please!
XerXei

Szia!
Nekem akkor fordult csak elő ilyen, amikor beragadt szegény állat valamilyen terepakadályba. Ha Ulukai egyébként nem szokott beragadni, akkor elképzelhető, hogy egy esetlegesen a Te hardveredre gerjedő bogárral (bug) állsz szemben. Ezekre kiadtak különböző patch-eket, amik 1.1-től 1.3-ig kerültek forgalomba. Nem biztos hogy segít, de egy próbát megér.
bídzsí

IMGTOOL VICE CITY-HEZ

Hello!
Lenne 1 kérdésem a GTA Vice City-vel kapcsolatban: Nem működik az IMGTool a Vice City-vel! És ez abban nyilvánul meg, hogy amikor ki akarok törölni egy *.txd és/vagy *.dff fájlt akkor kidob 1 üzenetet, hogy "nem törölhető, mert használatban van" és már mindent megpróbáltam még az újratelepítést is! PLEASE HELP ME!!

Lécci rakjatok be a mentőövbe és/vagy válaszoljatok minél hamarabb emilben!!
Előre is köszi!
B@ndi

Szia
Indítsd el a gépet csökkentett módban, úgy biztos ki tudod törölni ezeket a fájlokat. Másik megoldás, hogy a futó processek közül kilövöd azokat a programokat, amik a GTA Vice City-vel kapcsolatosak, mert valószínű azok használják a nevezett fájlokat.
Clemi

JÁTÉK MEGJELENÉSEK

Tisztelt PC Guru!

Az újságotok januári számában olvastam a "Smash up derby", "Chariots: The first olympics" a "Call of Cthulhu" a "Wolfenstein: Enemy territory" illetve a márciusi számotokban a "Kreed" című játékokról. Azt szeretném megtudni, hogy ezeknek a játékoknak a megjelenése mikorra várható?
Válaszotokat előre is köszönöm:
BJACK49

Szia
No akkor nézzük sorban: a Smash up derby már megjelent, Roncsderbi néven került forgalomba, 7000 Ft körüli áron. A Chariots-t passzolom, Call of Cthulhu-ból kettő is készül, a Dark Corners of the Earth alcímű jövő év eleje, míg a Beyond the Mountains of Madness jövő év végén jelenik meg. Az Enemy Territory végül nem lett dobozos, boltban megvásárolható termék, a fejlesztését abbahagyták, illetve a multiplayer részét szabadon letölthetővé tették a fejlesztők (nálunk is fent volt a 10-es szám mellékletén). A Kreed egyelőre Oroszországban hozzáférhető, hamarosan várható az angol változat megjelenése is.
JuliuS

SIMS SUPERSTAR

Hello!
Lenne egy problémám a Sims SuperStar kiegészítőjével. Frankón feltelepítem, aztán a futtatásnál elindul a töltés. Se szó, se beszéd kilép a progi. Nem hiszem, hogy a géppel lenne probléma, mert eléggé új darab: Ati Radeon 8500 64mb,Amd Athlon 1700Xp+, 256 sdram Windows Xp opráció rendszert használok.
Segítségedet előre is köszönöm!
Harci!

Szia
Nézz körül a memória beállításoknál, mert valószínű kevés neki a rendszermemória, és a swap fájlt akarja használni, de ha ennek a mérete fixre van állítva, akkor első lépésben állítsd vissza, hogy a rendszer kezelje a virtuális memóriát, majd egy rendszererőforrás-monitorozó programmal nézd meg, hogy mekkora volt a legnagyobb méret, amit játék közben az XP beállított magának, és utána ehhez hozzáadva 10 százalékot állítsd vissza a fix méretet. A virtuális memória beállításait a sajátgép/tulajdonságok/speciális/teljesítmény/speciális fülön találod. Ha nem itt van a probléma, vagyis a memória mérete automatikusra van állítva jelenleg is, akkor próbáld meg a DirectX meghajtót újra feltenni (minimum 8.1)
Clemi

CSALÁSOK

CHROME
Nyomd le a '-t (~) a konzol eléréséhez és írd be a kódokat. Fontos a kis/nagybetű!
Cheat.GodMode() - sérthetetlenség
Cheat.AddAmmo() - lőszer
Cheat.TuneWeapons() - tuningolt fegyverek
Cheat.FullHealth() - max. egészség
Cheat.NextMission() - következő küldetés

További kódok:
Cheat.TuneImplants(), Cheat.ClearOverload(), Cheat.GiveAmmo9mmShort(), Cheat.GiveAmmo12mmShort(), Cheat.GiveAmmo14mmLong(), Cheat.GiveAmmoRockets(), Cheat.GiveAmmoEnergy(), Cheat.GiveAmmo8mmLong(), Cheat.GiveAmmoShotgun(), Cheat.GiveOCICrom(), Cheat.GiveMatsonACC(), Cheat.GiveNoNFrager(), Cheat.GiveC9S(), Cheat.GiveC9A5(), Cheat.GiveTAINitron(), Cheat.GiveMAXatron(), Cheat.GiveMatsonCAFS(), Cheat.GiveTC234Sup(), Cheat.GiveBjornHD(), Cheat.GiveTC234(), Cheat.GiveGLDragoon(), Cheat.GiveLeRogue(), Cheat.GiveOCIX4(), Cheat.GiveKnife(), Cheat.GiveGrenade(), Cheat.GiveClusterGrenade(), Cheat.GiveHealtex(), Cheat.GiveOCS(), Cheat.GiveCloakingDevice()

FREEDOM FIGHTERS
A cheat mód engedélyezéséhez keresd meg a játék könyvtárában a freedom.ini fájlt, nyisd meg valamilyen text editorral és írd be ezt a sort: EnableConsole 1
Ezután játék közben a ~ lenyomásával hozd elő a konzolt és írd be a kódokat:
god 1 - sérthetetlenség
giveall - összes fegyver
infammo - végtelen loszer

GREYHAWK: THE TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL
A következő paraméterekkel indíthatod a játékot:
Pl: : ToEE.exe -nofog
-nofog, -startmap (map), -mod, -scrollfps, -scrolldist, -dialogcheck, -defaultparty, -3dsound, -cleanproto, -dicetest, -mipmapping, -noantialiasing, -maxrefresh, -geometry, -window, -shadow_blobby, -shodow_map, -shadow_poly, -pathtimelimit, -pathlimit, -msmousez, -nonmsmousez, -norandom, -animdedug, -doublebuffer, -nosound, -fps

SAVAGE: THE BATTLE FOR NEWERTH
Játék közben nyomd meg a ' billentyűt (vagy a ~ -t) és írd be a kódokat:
giveresource - eroforrásokat kapsz
givemoney - pénzt kapsz
giveplayermoney - pénzt kapsz
giveexp - ?
play2d - játék 2D-ben
picklocation - utazás a kiválastott helyre
callvote - szavazás
endgame - játék vége
kill - öngyilkosság
give - a kért objektumot megkapod
kick - kirugnak
enterbuilding - be az épületbe
screenshot- screenshot
destroy - objektum megsemmisítése
getgameinfo - játék info
giveselectedplayermoney - kiválasztott játékosnak pénz

PANZER GENERAL

Kedves PC Guru!
Két dologban szeretnem segítségeteket kérni. Talán meglepő lehet, hogy először egy majdnem tízéves játékról van szó: a Panzer General első részéről. Annak idején, meg a '90-es években magam is végig játszottam, sőt a második részt, a Pazifik Admiral-t és a 3D-ben pompázó harmadik részt is. Szóval szeretem a sorozatot és általában a körökre osztott stratégiát, ahol van idő gondolkodni. A Panzer Generalt ugye annak idején DOS-ra írták, én tavalyig Windows 95-ot használtam, nem túl gyors gépeken, a program futott is rendesen.

A mostani gépemben 1 GHz-es Celeron futkároz (ami nem nagy szám persze), egy Ati Radeon 9000 Pro videokártyával megtámogatva, operációs rendszerkent pedig Windows XP Home Edition terpeszkedik a vason. Nemrég Ti - szerintem teljes joggal - beválasztottátok a legjobb 50 játék közé a Panzer Generalt, én is úgy gondoltam, hogy előveszem és újra eljátszogatok vele. Sikerült gond nélkül feltelepíteni és elindítani - csakhogy egy probléma miatt játszhatatlan. A térképet úgy lehet mozgatni, hogy az ember a kurzort az egérrel a játékmező valamelyik széléhez viszi. Nos a régi gépeimen ilyenkor a térkép szép lassan arrébb csúszott és ki tudtam jelölni kiválasztott egységem mozgását. Most viszont a program azonnal, hihetetlen sebességgel teljesen elrántja a térképet, egészen annak másik sarkába. Így sajnos képtelenség játszani. Nagyon hálás lennék, ha tudnátok valamilyen megoldást a problémámra, hogy "leporolhassam" ezt a nagyszerű játékot!
Második problémám sokkal frissebb keletű: a legfrissebb számhoz kapott Aquanox nem hajlandó feltelepülni, mert egy sok számjegyből álló regisztrációs kódot követel. Meg tudnátok mondani, hogy mi ez a kód, illetve hol találom?
Segítségetek előre is nagyon köszönöm!
2003. szeptember 10.
Régi előfizetőtök: Szentgáli Zsolt

Szia

A Panzer generállal kapcsolatban rossz hírem van. Ha XP alatt a kompatibilitási mód átállítása (jobb gombbal klikk az exe fájlon és a tulajdonságok menüpont) nem segít, akkor sajnos nem fogsz tudni normálisan játszani a programmal. Én pont így jártam a NFS Porsche Unleashed-el. Tehát ha nincs változás, akkor csak Win 95/98/Me alatt fogsz tudni játszani a régi kedvenceddel. Az ilyen esetekre nekem jelenleg is fel van telepítve egy minimális partíción egy Win Me angol nyelvű változata. Javaslom, válaszd te is ezt a megoldást.

Az Aquanox-hoz próbáld a 5005-4DB8-65F3-FDCF kódot.

Clemi

JEDI OUTCAST

Hello!

Bocsika, de lenne egy problémám a Jedi Knight: Jedi Outcast-tel. Feltelepítettem, és mikor el akarnám indítani, akkor bejön egy képernyő, és kiírja, hogy:
(itt most egy borzasztóan hosszú idézet következett, melynek az utolsó sora érdekes csak számunkra, vagyis:)
GLW_StartOpenGL() - could not load OpenGL subsystem

Légyszíves segítsetek, nem tudom, mit csináljak.
Előre is köszi
Mielőbbi válaszotokat várom:

Czibi

Szia

Vagyis a játék az OpenGL drivert hiányolja, ezt bizony a Quake motoros játékokhoz le kell töltened a videokártyád gyártójának weboldaláról. Általában a legfrissebb drivercsomagban benne van az OpenGL-támogatás is.

Üdv
JuliuS

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

Hi
Azt szeretném megkérdezni, hogy honnan lehet letölteni a GTA: VC-hez a multiplájer programot?
Köszi!
Buksi

Szia
A Multi Theft Auto hivatalos oldalát itt találod: http://mtavc.com/
JuliuS

Hájtok kedves PC-sek!!!!!!

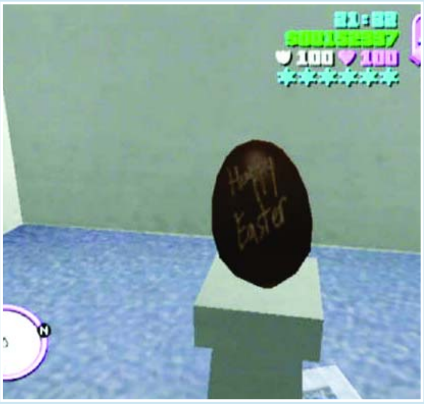
Hogyan lehet túszokat ejteni a taxiban?
Egyszerűen nem tudok eligazodni, hogy hol van a húsvéti tojás a TV társaságnál.
Hol tudok a lövészklubba bemenni, hogy 45 pontot tudjak lőni?
Háj
Atka

Szia
A túszejtést már kitárgyaltuk a 9-es szám mentőövében (utas beszáll, kétszer caps lock, 1mp szünet, majd harmadszor is caps lock), a húsvéti tojásnál fel kell menned a TV-társaság épületének tetejére, és a helikopter farka irányában található szomszéd (és egy ugrással elérhető) ház legközelebbi ablakán kell beugranod. A lőtér a belvárosi Ammo-Nation hátsó helységeiben található.

JuliuS

Helló Guru!
Lenne egy problémám. A Vice Cityt már végig vittem, de mégis csak 51%-ra értékeli a teljesítményemet. Légyszi írjatok! Nem bírok rájönni, mi lehet a baj.
Az újság irtó király, nem vagyok előfizető, de mindig megveszem.
Előre is kössz! Webber

Szia
A fő- és mellékküldetések (Rosenberg, Cortez, Carrington, Diaz, Lance, Phil, Tommy, Umberto, Poulet, Love Fist, Baker), az épületekhez tartozó küldetések (Kikötő, Fagyigyár, Sztriptízbár, Taxitársaság, Autókereskedés, Filmstúdió, Nyomda, Lokál), valamint a bérgyilkos (telefonos) küldetések végrehajtása mellett a 100%-os végigjátszáshoz az alábbiak is szükségesek:



- meg kell venned mind a 7, állásmentésre szolgáló épületet (3312 Vice Point, 1102 Washington Street, Links View, Ocean Hights, El Swanko Casa, Skumhole Shack, Hyman Condo)
- teljesítened kell mindhárom távirányítós (RC Bandit, RC Raider, RC Baron), a négy utcai (Cone Crazy, PCJ Playground, Trial By Dirt, Test Track), és a négy helikopteres ügyességi feladatot (Ocean Beach, Vice Point, Downtown, Little Haiti), valamint a három stadionos versenyt (Dirt Ring, Hot Ring, Blood Ring)
- ki kell rabolnod mind a 15 üzletet (Bunch of Tools, Cafe Robina, Corner Store, Dispensary Plus, Doungnut Shop, Gash, Hardware Store, Jewelry Store 1 & 2 & 3, Laundromat, Music Store, Pharmacy, Ryton Aide Pharmacy, Screw This)
- végre kell hajtanod a 12 tűzoltós, 12 mentős, 12 rendőrös, 10 pizzakihordós feladatot és a 100 taxis fuvart
- össze kell szedned a 100 rejtett csomagot
- teljesítened kell a 35 rampage feladatot
- le kell tudnod mind a 36 unique jump-ot
Ha mindezeken sikeresen túlvagy, utána már 200 élettel, 200-as pajzzsal, végtelen számú lőszerrel és kétszer erősebb járművekkel vághatsz neki maffiafőnöki teendőidnek. Ehhez még egy újfajta ruhát, három - a házad előtt parkoló - limuzint és három testőrt is kapsz, akik mindenhová elkísérnek. Sok sikert!
JuliuS

TELEPÍTÉSI GOND

Hi!
Lenne egy kérdésem: akármelyik CD-tekről, ha fel akarok rakni egy játékot, azt írja ki: Az RPC Stub nem kompatibilis verziója. De ez több segédprogramnál is jelentkezik Pl.: Photo Explorer 6.0. Válaszodat előre is köszönöm!!!!!!
E-mail címem: blaise92@vnet.hu

Hali,
Ez a hiba akkor lép fel, ha pl. egy olyan progit telepítesz, aminek a telepítője InstallShield-del készült. A problémát pedig az okozza, hogy olyan rendszer-dll került a gépedre, aminek a verziója nem kompatibilis a Windows-oddal. A megoldás kicsit körülményes, de megpróbálom röviden, tömören:
- Ha van Office 2000-ed, próbáld meg telepíteni a Service Pack 1-et (vagy újabbat!)
- Ha Win 98-ad, vagy Win 95-öd van, lehet, hogy az oleaut32.dll file sérült meg. Töltsd le ezt, ha 98ad van:
http://support.installshield.com/kb/files/Q105810/dcom98.exe
Ha Win95-öd van:
http://support.installshield.com/kb/files/Q105810/dcom95.exe

Mielőtt telepítenéd, lépj ki Csak paranccsorba, majd a C:\WINDOWS\System könyvtárba lépve add ki a köv. 2 parancsot:
rename oleaut32.dll oleaut32.old
exit
Ezután egy hibaüzenetet kapsz, hogy egy szükséges file vagy dll hiányzik, de ne törődj vele. Miután beléptél a Windowsba, indítsd el a letöltött dcom9x.exe-t, ez felrakja a jó oleaut32.dll-t. Ezután restart, és tadam! :) Elvileg működnie kell az InstallShield-nek.
Üdv, Thomas

ATI KÁRTYA

Üdv!

Azt szeretném megkérdezni, hogy szerintetek milyen ATi kártyát érdemes venni? 9500, 9500pro, 9600, 9600pro, vagy esetleg várni kicsit, hogy lemenjen a 9700 ára?
Más: mitől lehet, hogy a tálcán az automatikusan elinduló ikonok néha látszanak, néha meg nem? Nem az nincs beállítva, hogy ne látszódjanak:)
Más2: Egy ASUS 4200-es GeForce4-hez a saját driverét érdemes felrakni, ami nem is túl régi, vagy a detonatort? Ha detonatort, akkor melyiket?? Annyi van mint égen a csillag.

Előre is kösz!
trak

Üdv,
A 9500-as sorozat 0,15 mikros, és 275/270-es órajelen ketyeg, és ebből a Pro 8 renderelő pipával rendelkezik. A 9600Pro csak 4 pipás, viszont 400/300MHz-en hasít, így nagyobb a memória sávszéle is. Ennek ellenére a tesztek alapján a 9500Pro a nyerő, de előfordulhat, hogy a 9600Pro néhol gyorsabbnak bizonyul. A 9600 és a 9600Pro között, alkalmazástól függően 20-40%-os sebességkülönbségre lehet számítani, ami az alacsonyabb órajelnek köszönhető (325/200MHz). Mivel a 9500Pro és 9500 már nem igazán kapható, ezért inkább a 9600Pro az általam javasolt kártya, ami jobb helyeken 30-33,000 forint körül mérnek áfa nélkül. De ha nem szánsz ennyit a bulira, akkor a leírtak alapján kiszámolhatod, hogy a sima 9600-asnak mennyibe kell kerülnie, hogy megérje:)

ePtOn

Szia
Az ATI kártyáddal kapcsolatos kérdésedre a választ a pénztárcád tartalma határozza meg leginkább, így ebből a szemszögből nézve, ha megengedheted magadnak, akkor a 9700-as nyilvánvalóan az, ami ajánlott. Viszont ha az ár nem mellékes, és van kedved egy kis buheráláshoz, akkor egy 9500-as kártyából kihozhatsz egy 9700-nak megfelelő teljesítményt is. Ehhez csupán a "Rivatuner" nevű programra van szükséged, amit a www.guru3d.com/rivatuner oldalról tölthetsz le. A program használatáról, és az elérhető eredményekről bővebben olvashatsz a PC.Games 2003 5/6 számában, a 81. oldalon Uniq tollából.

A hol látszanak az ikonok, hol nem kezdetű kérdésedre: amennyiben nem az XP "nem aktív ikonok elrejtése" opciója okozza, akkor valószínűleg a regisztrációs adatbázisban lévő kavarodás teszi. Próbáld meg rendberakatni egy erre a célra kihegyezett programmal. Ilyet találsz az újság lemezmellékletein is.

Az Nvidia chippel szerelt kártyákhoz természetesen a Detonator-driverek használata a megfelelő választás, de nem minden esetben a legfrissebb a legjobb. Ennek eldöntésére javaslom, látogass el a www.tweakersasylum.com/Detonators oldalra, ahol megtalálod a különböző verziószámú detonátorok tesztjét grafikonok formájában. Az ASUS kártyák esetében viszont azt tudom tanácsolni, hogy próbáld a www.asus.com.tw oldalról letölteni a legfrissebb gyári meghajtó-programcsomagot, mert sok esetben olyan többletszolgáltatást nyújt, amit a Detonator-driverekben nem találsz meg.
Clemi

LINUX PARTICIÓ

Helló PC Guru!

Egy (számomra) elég húzós problémával fordulok hozzátok, mint mentőövhöz. Az a helyzet, hogy a gépemen SUSE Linux 8.2 oprendszer van, de én le szeretném cserélni Windowsra. Na. Mivel felhasználói szinten én is konyítok valamit e téren, neki is láttam a művelethez fél tucat install, meg driver cd-vel. DE. Egyszerűen nem tudok visszalépni a rendszer "aljához", ami tudomásom szerint winnél az F8. Ezt, vagy ilyet kerestem volna itt is, de nem találtam. Mivel úgymond nem vagyok "pingvin"-párti, nem is értek hozzá. Csináltam egy olyat, hogy Win98SE boot-lemez, onnan indítás cd-támogatással. Itt jöttek a gondok, mivel a win nem compatible vagy nem formázott driveként ismerte a vinyót /Maxtor, 40GB/. Megpróbáltam BIOS-ból. Itt ért a második meglepi. A vinyót nem ABC betűkkel jelzi a PRI/SEC-slave-en, hanem számokkal /?/. Egytől 41-ig különböző méretekkel /pl. 1-47MB, 2-12MB, 3- 1432MB/. A boot-lemez utáni parancssorban nem tudtam váltani a meghajtók között. Végső elkeseredettségemben win98SE boot-lemezről elindítottam az fdisket. 3 partíció volt. Első kb.100 mega volt a pri. DOS partíció. Második 900 mega sec. és az utolsó 3x giga volt a logikai, ez esetben 32 biten. No. Eltávolítottam az első kettőt, de az utolsót /az volt az aktív/ nem bírtam. Ezután ctrl+alt+del. Megint boot-lemez, fdisk. Sikerült létrehoznom egy C drive-ot 6 gigával, amire sikerült is feltenni a Win98SE-t gond nélkül. Már újraindításnál is a win jött be, nem a Linux. De ennyi. 40gigából 6-ot ismer a win. Szóval ott vagyok, ahol a part szakad.

Azt gondoltam, hogy majd a winből lerugdosom a Linuxot, de a maradék 34 gigát nem látja, így olyan mintha egy 6 gigás vinyóm lenne. A többi 34-en meg ott ül a pingvin, és nem tudok mit kezdeni vele. Szóval ez van. Légyszi írjátok meg lépésről-lépésre, mit kell tennem. Ja. A gép garanciális, úgyhogy a szétszedésbe nem akarok belemenni. Emilbe válaszoljatok! iribaba@axelero.hu

Előre is köszi!
Üdvözlettel.
Iracska Ferenc

Szia Ferenc,
Ha rám hallgatsz, hívj segítségül egy partíció-manager progit, a PowerQuest Partition Magic (http://www.powerquest.com/partitionmagic/) vagy a Paragon Partition Manager megteszi.

Azért mondom ezt, mert ezekkel kényelmesen és egyszerűen tudsz átalakítani, méretezni, egyesíteni partíciókat, úgyhogy nem csak a Linuxos (ext2/3, reiserfs, stb) partíciódtól szabadulsz meg, de egy füst alatt egyesítheted a 6 gigás FAT32-es partícióddal is, így megspórolsz egy felesleges és idegesítő reinstallt. Én mindig így "linuxtalanítok" egy vinyót, sajnos a win-es fdisk nemigen birkózik meg a feladattal.

Egy másik megoldás a Linux (vagy Linux telepítő-cdről, rescue módban) cfdisk program, ez egy karakteres-menüs fdisk progi, ezzel is tudsz játszani a Linuxos (és egyéb) partícióiddal, ellenben a már fent lévő win-es partíciótól búcsúzz el. Egy szó mint száz: Partition Magic! A progi teljesen intuitív, ha Windows-t tudtál telepíteni, ezzel sem lesz gondod (ha mégis, írj, és segítek!).

Sok sikert,
Thomas

mp3 és wma az autóban?
Itt megkapod a magadét!
WWW.PARADOXAUTOHIFI.HU
SZADA, DÓZSA GYÖRGY ÚT 142. 06-20-495-0050

NET-GSM CAFE
Multimédiás GSM megoldások
1145 Bp. Róna u. 155.
363-1696, 06-705-205-110
netgsmcafe@axelero.hu
www.netgsmcafe.hu
Nyitva: H-P: 10-19
Sz:10-17
Mobil játékok
A legújabb mobil-telefonok 1 év garanciával!!!
CÉZÁR GSM
Bp. XIII.
Visegrádi u. 76.
06-70-520-5121
Nyitva: H-P: 11-18

NeverEnd Computer
Számítástechnika az Ön igényei szerint!
PC alkatrészek kis, és nagykereskedelme,
MAXX Számtógépvédő áramkör forgalmazása.
Cím: Tatabánya, Sárbereki ltp. HRSZ: 11531./3.
Telefon: 06 20 936-28-28, 06 34 30-40-40
WEB: http//:www.neverendcomputer.com

CSIGAVÉR
Autós-Motoros ISKOLA
www.csigajogsi.hu
215-4271

DOORSYSTEM®
SZEKCIONÁLT GARÁZSAJTÓK
· 10 év garancia
· Állandó raktárkészlet
· Ingyenes helyszíni felmérés
· Profi szerelőcsapat
· Szervízháttér
· Távírányítású működtetés
· Gyönyörű felületkiképzés
· Kiváló árértékarány
· Akciós ár
· 45 mm vastag, kívül-belül acéllemez, purhabos hőszigetelés
· Panelek közti dupla gumitömítés, 0,40 k hőszigetelési érték
· Professzionális európai vasalat csapágyazott görgőkkel, torziós rugóval
Rendeljen most!
Importor: Door-System Kft
1041 Budapest, Görgey A. út 76.
Tel.: 399-0740 Fax.: 399-0741 Mobil: 30/399-0740
www.door-system.hu

ati®
ATI - OKTATÓ Kft.
AUTÓS-MOTOROS ISKOLA
Tanfolyamok délelőtt, délután, hétvégén
kamatmentes részletfizetési lehetőség
1035 Bp., Szentendrei út 34.
Tel./fax:368-6299 * Tel.: 430-0909, 250-0976
E-mail: ati@ati.hu * www.ati.hu

Mazsola-Tanoda
autós-motoros iskola
Pesten és Budán
Intenzív délelőttös, délutános vagy hétvégi tanfolyamok!
Részletfizetéssel, típusválasztással.
Orvosi vizsgálat, eü. tanfolyam helyben!
Bp. XI. ker., Fehérvári út 101/a. Tel.: 206-3367, 06-30/9540-555
www.mazsola-tanoda.hu

Számítógép-hálózatok
Teljes kínálatunk a
www.computerbooks.hu
weboldalon!
COMPUTERBOOKS
1126 Bp., Tartsay Vilmos u. 12.
Telefon/Fax: 3751-564, 3753-591
Email: info@computerbooks.hu
Bitképek feldolgozása Visual Basic programokból

BEST REISEN
Mi visszavisszük a nyárba!
Őszi-téli katalógusunkat keresse irodánkban és Partnereinknél vagy rendelje meg interneten!
www.bestreisen.hu
Kuba - Thaiföld - Maldív-szgk.
- Sri Lanka - India - Bali - Dubai
Tunézia - Egyiptom - Marokkó - Törökország
RTL T. TEXT 444. o.
1075 Budapest, Madách u. 1.
Tel.: 322 30 49

Konfigurációk 3 év garanciával
ingyenes összeszerelés, teszt
Tesztgyőztes gépek !
Számítógépek munkahelyre, otthonra, csúcsgépek játékra
Különleges konfigurációk
videoszerkesztéshez, grafikára; szerver gépek
Vírusirtás, szerviz (kiszállással is)
Rendszerek tervezése, építése, karbantartása; cégek, intézmények teljes körű kiszolgálása
Biztonsági kamerák, távmegfigyelés (LAN, Internet, saját fejlesztésű szoftverrel, rendkívül kedvező áron, viszonteladóknak is)

ALIEN computers
1077 Bp., Király u. 69. T: 413-0450
H-P: 10-19, Szo: 10-14
www.aliencomputers.hu

Sulinet expressz
DRÁGÁBB LENNE A SULINET ?
Nézze meg legfrissebb árlistánkat !
ALKATRÉSZEK MOST KEDVEZŐ ÁRON !
KIEGÉSZÍTŐK (nyomtató, scanner, digitális fényképezőgép, stb.)
Tetszőleges konfigurációk, kötöttségek nélkül, akár 60-120 ezer forint adókedvezménnyel, egy része visszaigényelhető ÁFÁ-val

Néhány konfiguráció: (aktuális árak a WEB-en)
Sirius 2 + (erős irodai, alap játék) 79.800
(Asus A7V8X-X, XP 2200+, 256 DDR, 80 GB HD, CD, ATI Radeon 9200, hang, Codegen ház 300W táp)
SIRIUS 3 (felső-közép játékgép) 97.960
(Gigabyte lap, XP 2400+, 256 DDR, 80 GB7200 HD, DVD, GeForce 4200/128, 5.1 hang, Deer ház 300W)
SIRIUS 3 MAX (játékgép/ AMD) 149.960
(Abit NF7, XP 2500+, 2*256/400 DDR, 120 GB HD, CDRW+DVD, ATI Radeon 9800SE, 5.1 hang, 360W)
SIRIUS 3 Ultra (csúcs / AMD) 316.960
(Gigabyte 7N400Pro2, XP 3000+ , 2*512/433 Kigston, 120 GB (8 MB), NEC DVD±RW !, Radeon 9800Pro, Audigy2, torony, 400 W Coolink, Logitech Cordless)
ALPHA Centauri Ultra (csúcs P4) 349.960
(ld. Sirius 3 Ultra, de Abit IC-7, Intel P4 3 GHz/800)
Természetesen bármilyen konfigurációt rendelhet !
Néhány akciós árunk: (aktuális árak a WEB-en)
ATI Radeon 9800 Pro: 68.200 9600 Pro (256) 31.800
Bomba ár ! NEC 4x DVD-R/RW, +R/RW ! 28.960
Kingston AKCIÓ (3 év gar.) ! 256/333 9.960 !!!
Kingston AKCIÓ 256/400 11.280 512/333 18.960
Kingston HyperX 256/466 15.960 256/500 18.800
Plextor 52x24x52 író (dobozos, fekete is) 14.960
LG 52x CD-RW 7.960 Hitachi 120GB/8MB 20.400
Részletfizetési lehetőség ! (Ezek nettó árak)

Vogel Burda Communications Kft
PC GURU
Látogassa meg honlapunkat!
www.pcguru.hu
Hírdetésfelvétel: Tóth Zsuzsanna
1088 Budapest, Rákóczi út 1-3.
Telefon: 888-3469

HARDVER HÍREK

VANTEC VORTEX

Napjainkban a merevlemezek hűtése fontos feladat. Egyre növekszik a tányérok forgásának sebessége, ebből adódóan hőtermelésük is egyre nagyobb. Ez a hőterhelés káros folyamatokat indíthat be, melyek jobb esetben csak írási-olvasási hibákban nyilvánulnak meg, rosszabb esetben a merevlemez teljes tönkremeneteléhez is vezethetnek.

Az amerikai Vantec ennek esélyét próbálja csökkenteni az új, Vortex nevű merevlemezhűtőjével. A normál HDD-hűtések hibája, hogy kis ventilátorokat használnak, ráadásul azokat is rossz helyen, így holt terek alakulnak ki, ahol a levegő áramlása nem megfelelő. Erre ad újszerű megoldást a hosszában elhelyezett nagyméretű ventilátor, melynek sebessége az előlapi panelen található gomb segítségével 2000-3700 fordulat/perc közötti tartományban szabályozható 3 fokozatban. Levegőszállítása 16-30 CFM között mozog, míg zajterhelése 28-38 dB között szabályozható, a fordulatszám függvényében.

Fontos megjegyezni, hogy az előlapi rácsozat alatt mosható porszűrő betét található, amely eddig nem volt jellemző a hasonló termékekre. A Vortex teljes egészében alumíniumból készült, és értékét még tovább növelik a beépített rezgéscsillapítók, illetve az előlapi kijelző, mely az éppen uralkodó belső hőmérsékletet méri (°C/°F).

NORTHWOOD 1 MB MÁSODSZINTŰ GYORSÍTÓTÁRRAL?

Meg nem erősített hírek szerint a Pentium 4 Extreme Edition kiadása nem az egyetlen váratlan lépés volt idén az Intel részéről. Valószínű ugyanis, hogy 0,13 mikronos gyártástechnológiával megjelenik egy 1 MB másodszintű gyorsítótárral ellátott Northwood processzor. Ha a hír igaz, ennek egyetlen oka lehet: a 0,09 mikronos feszített szilícium technológiát használó gyártással igen komoly gondok vannak, ugyanakkor az AMD Athlon 64-ekre muszáj válaszolniuk. Még az is elképzelhető, hogy az Extreme Editionhöz hasonlóan nem a másodszintű gyorsítótár lesz 1 MB, hanem egy 1 MB-os harmadszintű kerül a magba. Természetesen a hír közel sem hivatalos, ezért kezeljük óvatosan.

DVD+-RW ÍRÓ AZ MSI-TŐL

Lassan véget ér a plusz-minuszos DVD-írók káosza, ugyanis egyre több gyártó készít DVD+R/RW és DVD-R/RW írására képes meghajtókat. A sorba beállt az MSI is, az új modell a DR4-A nevet kapta.
Az újdonság 8MB cache-sel rendelkezik, 4-szeres sebességgel írja az egyszer írható DVD lemezeket, valamint 2-szeres sebességgel az újraírhatókat.
Használhatjuk hagyományos CD írásra is, ebben az esetben a sebessége 24-szeres a CD-R lemezeknél, CD-RW–ék írása esetén pedig tízszeres. Az író dobozos kivitelben elérhető, Ahead Nero Burning ROM, PowerDVD 4.0, Sonic MyDVD, illetve ShowBiz Software CD szoftverekkel együtt árulják.

ARCTIC COOLING VGA SILENCER

Rendkívül meggyőző hűtőmegoldás jelent meg az ATI kártyáihoz a svájci Arctic Cooling gondozásában. A VGA silencer csomagja egy beépítő keretet és egy méretes ventilátorral ellátott bordát tartalmaz, ami felszerelése után nagy hasonlóságot mutat az Abit Otes és az nVIDIA FX egyes kártyáival.
A bordával csak a kártya magját lehet hűteni, a rajta található ventilátort pedig a keret elején található kapcsolóval 1200, illetve 2400-as fordulatszámon lehet üzemeltetni. A teszteredmények szerint teljes fordulatszámon a zajterhelés éppen megegyezik egy normál hűtésű ATI-kártyáéval, 1200-as fordulatszámon pedig észre sem vehető. A megoldás teljesítmény szempontjából is igen meggyőző: egy terhelt, normál hűtésű ATI GPU 79,6 °C-os hőmérsékleten dolgozott, a VGA silencer felszerelése után ez az érték 2400-as fordulatszámon 47,1 °C, 1200-as fordulatszámon, pedig 58,0 °C volt. Az eredményes tuninghoz szükséges lenne a memóriák hűtése is, ám az Arctic Cooling mellett a helyszűke miatt nincs túl sok lehetőségünk.

ÓVODÁSKORBA LÉPETT A SZÁMÍTÁSTECHNIKA!

A Bluefish Computers Kft. és az IBM Magyarország Kft. karöltve az Informatikai és Hírközlési Minisztériummal egy közös sajtótájékoztatón mutatta be új, óvodai felhasználásra szánt számítógépeit, továbbá megfogalmazták azt a véleményüket, hogy milyen fontosnak tartják, hogy az ifjú nemzedék minél hamarabb kapcsolatba kerüljön az informatikával. A Bluefish új áruházának megnyitásán felavatták eme elhatározás megvalósult formáját, melyet ötletesen PiCi Kuckónak neveztek el.

Egy olyan helyiségről van szó, ahol a gyerekek a számukra kialakított barátságos megjelenésű számítógépeken megtehetik az első lépéseket a cybertér felé. Mindezek mellett bemutatásra kerültek olyan oktató (játszó) programok, melyek kifejezetten a csöpp felhasználók igényei szerint lettek megalkotva.

Új Benq MP3 lejátszó

Kellemes kinézetű MP3 lejátszóval gazdagodott a Benq cég kínálata. Az eszköz minden felesleges sallangot nélkülöz, azonban képességeinek listája lenyűgöző.
Kétféle tárolókapacitással, 64 illetve 128 MB-tal kerül forgalomba. Hét előre programozott hangbeállítással rendelkezik, úgy mint normál, rock, jazz, classical, pop, bass booster, treble booster. Li-ion akkumulátora, mely USB-porton keresztül tölthető, 16 órán át biztosítja számunkra a zenehallgatás élményét. Ha pedig megunnánk mp3-zenéinket, a Joybee 120 beépített FM rádiója segít változatossá tenni további üres perceinket, mindemellett a készülék, több mint nyolc órányi hang rögzítésére is alkalmas. Illuminátoros LCD-kijelzője révén sötétben is könnyen kezelhető.

Viszlát, ATH!

Úgy tűnik, az ATX-szabvány is a múlt részévé válik lassan, ugyanis közeleg BTX.
Alig néhány éve vezették be az ATX formátumot, mely akkoriban az AT-t váltotta le. Segítségével szabványosodott az alaplapok felépítése, az alaplapi csatlakozok kivezetése, és a tápegységekkel szemben támasztott követelmények rendszere. A közeljövőben viszont az ATX is túlhaladottá válik.

Az új BTX-szabvány megszületését több ok is indokolja. Létrejött és bevezetésre került több új technológia, melyek változtatásokat igényelnek számítógépünk házának kialakításán is. Ezek közül az USB 2.0 és a Serial ATA már ma is használatos, az AGP-t leváltó PCI Express pedig jövőre várható. A BTX-formátum kialakításánál figyelembe vették a ventilátorok miatt megnövekedett zajterhelést, de ami ennél is fontosabb, odafigyeltek a házak megfelelő hűthetőségére is, így segítve az egyre több hőt leadó hardvereszközök megfelelő működését.

Különlegesség lesz a Socket 940-es Athlon 64 FX

Az AMD kétcsatornás memóriavezérlővel ellátott Athlon 64 FX processzora nemcsak a kevés legyártott darabnak és a magas árnak köszönhetően lesz a leggazdagabbak kiváltsága, hanem azért is, mert egyelőre csak a Corsair és a Kingston készít hozzá megfelelő memóriát.

Szerencsére 2004 elején megkezdődik a Socket 939-es Athlon 64 FX tömeggyártása, ami már hagyományos DDR SDRAM-mal is üzemel, így megszűnik a probléma.

Creative Inspire T7700

Új hangfal rendszerrel jelentkezett a Creative. A készlet 7 + 1 hangszóróból áll, melyek elhelyezkedése a következőképpen alakul: elöl a center és két szatellit, oldalt két szatellit, hátul két szatellit, ehhez pedig jön még a mélynyomó láda, melynek elhelyezése lakásunk belső elrendezésének függvényében változhat. A készletet mágnesesen árnyékolt, 2 utas szatellit és center hangsugárzók jellemzik, így nyugodtan rakhatjuk monitor vagy TV közelébe őket. Lehetőség van 5.1 vagy 6.1 hangzást feljavítására. Jár hozzá egy ún. Audio Control Pod nevezetű kábeles távirányító, mellyel az alábbi tulajdonságokat és funkciókat érhetjük el: ki- és bekapcsolás, hangerőszabályzás, mélyhangzás erőssége, vonalbemenet, fülhallgató kimenet és egy hatalmas újítás – Creative MuVo lejátszónkat is rácsatlakoztathatjuk, akár a PC bekapcsolása nélkül!

Iiyama Prolite C480T - 19" LCD-TV

Nézzük, mit várhatunk e neves cég újdonságától! E készülék 48 cm-es képátlóval rendelkezik, melyhez, 600:1-es kontrasztarányt, 430 cd/m2-es fényerőt, 16 msec-os válaszidőt, 170 fokos láthatósági szöget társítottak, valamint rendelkezik DVI-bemenettel is. A képminőséget a Fujitsu MVA-panel biztosítja, mely nagyságrendekkel élvezhetőbb képet ad az elterjedt TN paneleknél.

A csomagból nem hiányozhat a sztereó hangszórópár sem, mely meglepő mérete ellenére hifi besorolást kapott, a 2*5W-os teljesítmény pedig bőségesen elegendő egy asztali darabhoz. Következzenek az extrák, melyek ebben az összeállításban még egyetlen készülékben sem voltak jelen: antenna, video- és EURO SCART-bemenet, távirányító, fejhallgató-kimenet, és a háromállású OPQ-mód az optimális fényerő beállításhoz. Ezen paraméterei alapján elsősorban irodai felhasználásra és TV/DVD nézéshez ajánljuk. Az utóbbi időkben tapasztalható áresés erre a monitorra is jótékonyan hatott, ára sokkal alacsonyabb, mint gondolnánk.

MOBIL HÍREK

ÚJ ELEMEK

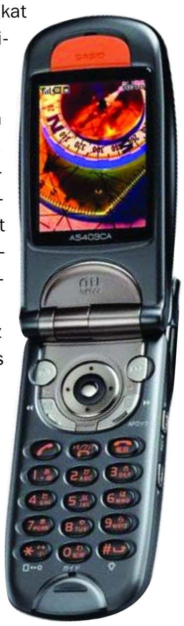
A Toshiba még az év elején bemutatta metanollal működő üzemanyagforrását, amelyet noteszgépekbe terveztek építeni, sőt, jövőre elvileg már forgalomba is kerülhetnek az első ilyen darabok. A rendszer lényege, hogy az energiát az igen magas koncentrációjú metanol lebontásából nyeri. Az új hír az, hogy az elmúlt hónapokban elkészült az üzemanyagcella miniatürizált változata is, amelynek segítségével már akár mobiltelefonokat, kézi-számítógépeket -vagy akár digitális kamerákat is elláthatunk energiával. Egyetlen egy cm3 metanol lebontása körülbelül egy órára képes ellátni egy kisebb mobileszközt, a kisebb eszközök tartályát kb. 25 cm3-esre tervezik.
A másik elemekkel kapcsolatos hír a Massachusetts Egyetem munkatársainak köszönhető. Ők ugyanis mikroorganizmusok segítségével előállítottak egy olyan rendszert, amely szénhidrátok lebontásával képes áramot fejleszteni. A mikroba a cukor lebontása közben elektronokat továbbít egy különleges elektródára, és mindezt teljesen stabilan. A szisztéma nagyszerűsége abban rejlik, hogy míg eddig a hasonló rendszerek az elektronok maximum 10%-át voltak képesek hasznosítani, az új már 80%-os hatékonysággal működik. A kutatók szerint egyetlen kockacukorból kb. 1 kW energia nyerhető, amivel egy átlagos izzó majdnem egy napon keresztül képes üzemelni.

AZ ELSŐ 2 MEGAPIXELES

Tudtuk, hogy egyszer megérkeznek, de az némi meglepetéssel töltött el, hogy ilyen gyorsan. Ugyanis alig fél év telt el az első 1 megapixeles kamerákkal felszerelt mobilok megjelenése óta, a Casio máris itt döngeti a kapunkat az A5403CA típusú, két megapixeles készülékével.

A telefon egyébként majdnem 13 MB memóriával rendelkezik, ami azt jelenti, hogy a maximálisan 1600x 1200 pixel felbontású képekből kb. harmincat tárolhatunk rajta (értelemszerűen tömörítve), de az SD bővítőhely segítségével ezt is növelhetjük. A kamerafunkciókhoz autófókusz és tízszeres digitális zoom is jár.

A széthajtható kivitelű mobilba, belül egy 2,2 hüvelykes, kívül pedig egy 1,1 hüvelykes képernyőt építettek.



MEMÓRIABOMBA

Az LG Electronics egyik legújabb telefonja más területen lép át meghökkentő határokat: összesen 192 MB beépített (tehát nem kártyán lévő) memóriával rendelkezik, ami még a számítógépeknél is csak mostanában lett teljesen mindennapos mennyiség (játékgépeknél már kicsit régebben).
A beépített, 1,1 megapixeles kamera a mai világban meglehetősen tekintélyes méretű (bár mint kicsit fentebb olvasható, már korántsem rekorder), de azért még messze nem indokolna ekkora menynyiségű memóriát. Kivéve akkor, ha nem állóképek készítésére, hanem videók forgatására használjuk. És ez is volt a készítők célja: a telefon segítségével majdnem egy órányi, viszonylag jó minőségű videoanyagot vehetünk fel anélkül, hogy ürítenünk kéne a memóriát.
A Microsoft operációs rendszert használó készülék a tervek szerint még az idén megvásárolható lesz, nagyjából 150 000 Ft-os áron.

MOBIL HAZUGSÁGVIZSGÁLÓ

Érdekes, mobilokba szánt szoftvert fejlesztettek ki nemrégiben az Agile Mobile nevezetű cégnél. A munkatársak elmondása szerint a programocska, a felvett hangmintákból valós időben kiszűri, hogy mikor mondott igazat a beszélő és mikor kevésbé.
A szoftver a telefonok mikrofonjának segítségével felveszi a beszédet, majd különböző algoritmusok segítségével elemzi azt, ugyanis a készítők szerint számos apróságból egyértelműen ki lehet mutatni, hogy az illető igazat monde (némi kétségem ezzel szemben azért felmerül: ha ez igaz, miért nem ilyet használnak a rendőrök – sokkal egyszerűbb lenne a hazugságvizsgálat). Az elemzés közben a kijelzőn még szép színes grafikonokon is láthatjuk az elemzés eredményét.
A hűtlennek vélt párok tesztelését egyelőre a Nokia 3650, 6600 és 7650 telefonnal rendelkezők kezdhetik meg, bár a személyiségi jogok kapcsán szerintem némileg aggályos a dolog.

JÖN A NOKIA 3650 UTÓDA

Jobban mondva utódai, ugyanis rögtön két telefonról van szó, egyik az európai, másik az amerikai piacra. Az előbbit 3660-asnak hívják majd és három normás (GSM 900/1800/1900), míg a másik a 3620-as, amely két rendszert támogat (GSM 850/1900). Egyéb különbség nincs is közöttük, úgyhogy innentől nem is emlegetjük külön őket, ráadásul minket úgyis csak az előbbi érdekel, hisz itthon csak az lesz kapható.
A telefon méretre és tömegre megegyezik majd a 3650-essel, szintén a Series 60-as platformra épül, kijelzője 65 ezer színű és ugyanúgy képes videoanyagok rögzítésére, csak éppen a kamera fejlettebb lett egy kicsit. Emellett benne lesz az email-kliens, WAP 2.0, XHTML és Java támogatás és mellékelik a 16 Mb-os memóriakártyát is.
Az egyetlen külsőre is feltűnő különbség az lesz, hogy a számbillentyűket már nem körben helyezik el, hanem szép rendesen, ahogy a többi telefonon megszokhattuk.
A készülék várhatóan még ebben az évben megjelenik a boltokban.

3G MAGYARORSZÁGON

Egyelőre még csak tesztszinten, de megtörtént az első harmadik generációs WCDMA telefonhívás kis hazánkban, mégpedig a Pannon GSM és a Nokia együttműködésének köszönhetően, egy Nokia 6650-es készülék segítségével. Emellett számos szolgáltatást is kipróbáltak a bemutató során, például az internetes böngészést és letöltést (maximálisan 380 kbit/s-os sebességgel), a streaming adatokat és az MMS-t is. A Pannon GSM pedig kap egy teljes WCDMA tesztkörnyezetet, amelyen bőszen próbálgathatja, hogy milyen körülmények között, milyen szolgáltatásokkal fogunk telefonálni a jövőben.

ÚJ STREAMING TECHNOLÓGIA

Egy nemrégiben történt bemutatón debütált a Vemotion cég új videoletöltési technológiája, amely számos újdonságot nyújt. A FastStart nevezetű komponens segítségével a videók lejátszása átlagosan fele annyi idő múlva kezdődik, mint manapság, az ún. Layered Download segítségével, a képminőség javul, a Mobile Aware pedig a hálózatok terheltségén segít. A megoldás egyébként a még meglehetősen új H.264 szabványt alkalmazza, amely a tesztek szerint kétszer szebb képet biztosít az MPEG-4-nél, azonos bitráta mellett.

És ami a legfontosabb: ez a technológia nem csak a harmadik generációs jövőbeli mobilosokra gondol, hanem már a mezei GPRS mobilokkal is kompatibilis, vagyis már akár holnap is használható lesz – már ha a tárgyalások a különböző szolgáltatókkal sikeresek lesznek. No persze akkor sem minden készüléken, de a Sony Ericsson P800-asa, a Nokia 3650 és a 7650, az O2 XDA és a HP iPaq már mind alkalmasak a támogatására.

A NOKIA MÁSODIK 3G TELEFONJA

Csak egy igazán rövid hír erejéig, inkább csak a kinézete miatt mutatjuk be a Nokia másodikként bejelentett harmadik generációs telefonját. Amint a képeken is látszik, a szokványos jelzőt elfelejthetjük ezzel a készülékkel kapcsolatban, még PDA-nak tekintve is meglehetősen formabontó az alakja. A részletes technikai specifikációira még visszatérünk a későbbiekben.

SIEMENS XELIBRI ÚJDONSÁGOK

A Siemens nemrégiben bejelentette a Xelibri telefonok őszi/téli kollekcióját (szavamra, mint egy divatbemutató), pontosabban az X5-től X8-ig számozott modelleket.

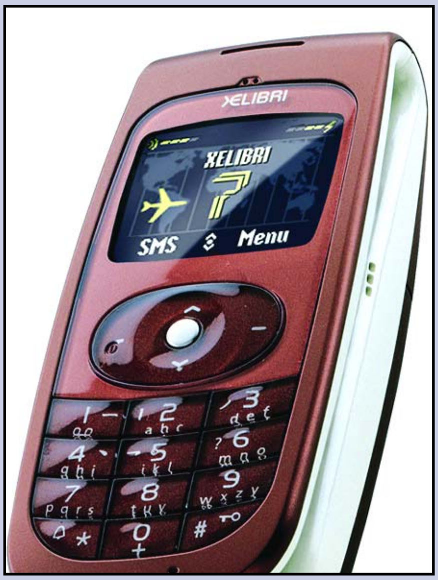
A szó szerint is legkisebb X5-ös igazi minimodell, mindössze 87 x 52 x 17 mm. A telefon kétsávos (900/1800 MHz), kijelzője pedig 4096 színt mutat. Az érdekessége az, hogy a telefon alja úgy néz ki, mint egy övtáska csatjának az egyik fele (persze megkapjuk a másik felét is), így tok nélkül hordhatjuk a nyakunkban

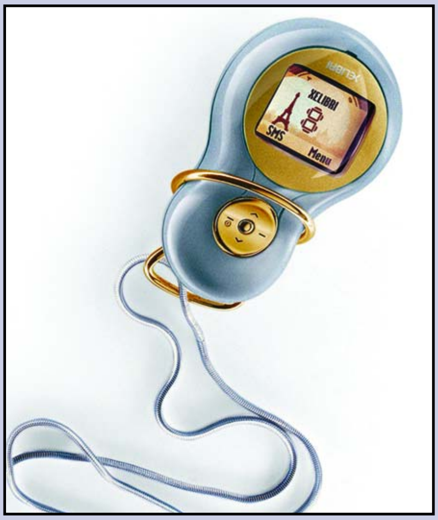
A szintén kétsávos X6-ost megszemlélve a fenti divatbemutató-hasonlat már nem is tűnik annyira vadnak, mivel első pillanatra akár púderes doboznak is nézhetnénk, aminek tévesztési lehetőségét a beépített két tükör is erősíti. Ezekből az egyik ráadásul még nagyítós is. A billentyűzet némileg szokatlan módon körben helyezkedik el. A méretek pedig 84 x 75 x 26 mm-esek.

Az X7-es már ismét a szokványos mobiltelefonokra hajaz, akár még férfiak is hordhatják. De a szokványosság azonnal megszűnik, amint közelebbről is szemügyre vesszük a telefont, ugyanis oldalról az egész telefon U-alakú, vagyis egy klipként az övünkre vagy zsebünkbe tűzhetjük. Méretei kicsit nagyobbak, 105 x 46 x 26 mm, és a fenti telefonoktól már megszokott módon ez is kétsávos és 12-bites színmélységű kijelzővel szerelik.

Ezektől a technikai paraméterektől nem tér el az X8-as sem, amely kerekded formáival ismét a női kezek telefonja lesz. Bizonyos szempontból ez a legérdekesebb telefon is a felhozatalban, amit nem a beépített FM rádió okoz, hanem a billentyűzet hiánya, mindössze egyetlen gombcsoportot találunk rajta. Ugyanis a telefont nagyrészt hangvezérlésre tervezték, ami szerintem nem kis bátorsgot jelent a mai piacon.

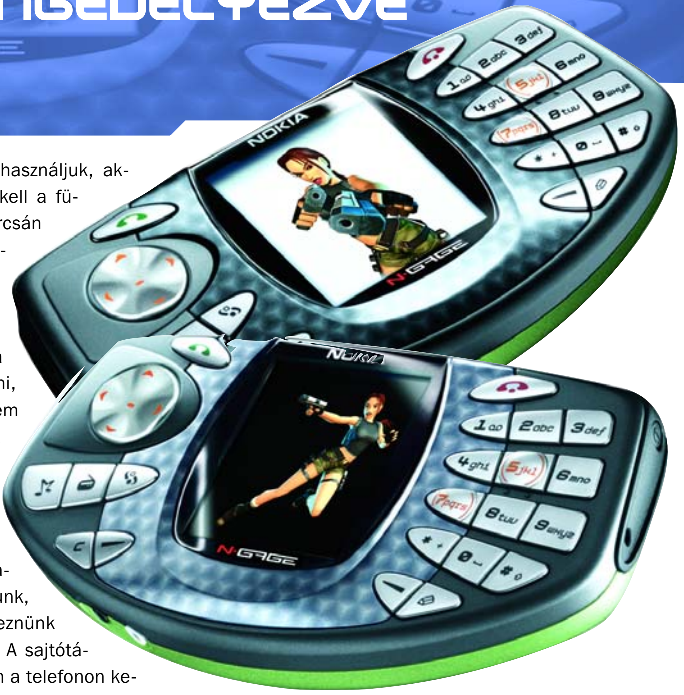
Yeti





Nokia N-Gage

Belépés engedélyezve



A számítógépes és konzolos játékok, valamint a futtatásukhoz szükséges eszközök hatalmas fejlődésen mentek keresztül az elmúlt években. Bár a piac folyamatosan növekszik, a leggyorsabban fejlődő gyártók és fejlesztők mellett már igen nehéz komoly részesedést szerezni. A mobil eszközöket gyártó cégek közül többen próbálkoztak saját játékkonzol fejlesztésével - hogy az időközben elképesztő sikereket elért Nintendo Gameboy egyeduralmát megtörjék -, ám ezek a próbálkozások eddig mind kudarccal végződtek. Ez a sorozat talán most megszakad, ugyanis október 7-én megjelent a Nokia első játékgépe, az N-Gage.

A mobiltelefonok fejlesztői már a kezdetektől fogva arra törekedtek, hogy a készülékeiket a telefonálás mellett más szolgáltatásokra is használhassuk. Így jelent meg, és lett elképesztően sikeres az SMS, azaz a rövid szöveges üzenet. A fejlődés nem állt meg, manapság már az összes készülék képes multimédiás üzeneteket küldeni és fogadni, a WAP protokoll segítségével internetezhetünk, és több modell beépített digitális fényképezőgépet, rádiót, esetleg MP3 lejátszót tartalmaz. A Nokia felismerte, hogy az emberek szeretnek üres perceikben a telefonjukkal játszani. A Snake (kígyó) talán az egyik legelterjedtebb játék a világon, hiszen 1997 óta minden Nokia telefonban megtalálható. Arra a következtetésre jutottak, érdemes egy olyan hordozható játékkonzol fejlesztésébe fogni, ami egyesíti a számítógépes játékok élvezetét, és a telefonok mobilitását úgy, hogy beépítik az összes legkorszerűbb technológiát.

Idén februárban, Londonban mutatták be a készüléket a sajtó képviselőinek. Természetesen mi is részt vettünk a rendezvényen, ahol az elsők között tesztelhettük az akkor még béta állapotban leledző játékokat. Akkor azt ígérték, hogy az őszi-téli szezon kellős közepén már a kezünk között tarthatjuk a kis konzolt. Így is lett, az elsők között kaptunk egy tesztkészüléket, egy héttel a világpremier előtt.

Az N-Gage szemet gyönyörködtető feketés-szürkés dobozban érkezett, kiegészítők egész garmadájával. A dobozba a töltő és az aksi mellé head-set-et, és USB-kábelt is pakoltak. A head-set szinte elengedhetetlenül fontos kellék, ha telefonálni szeretnénk, ugyanis, ha nem használjuk, akkor a gépet az élére fordítva kell a fülünkhöz tenni. Így egyrészt furcsán néznek ránk az utcán – gyakorlati tapasztalatból mondom –, másrészt a használata ebben az esetben roppant kényelmetlen. Nem véletlen, hogy a Nokia nem győzi hangsúlyozni, az N-Gage nem telefon, hanem egy játék konzol, amin lehet telefonálni is. Ezt lesz talán a legnehezebb megértetni a vásárlókkal. Az első – enyhén negatív – élmény is ennek kapcsán ért minket, ugyanis ahhoz, hogy játszani tudjunk, mindenképpen be kell helyeznünk egy SIM kártyát a készülékbe. A sajtótájékoztatón elmondottak alapján a telefonon keresztül folytatott hálózatos játék egyelőre nem szerepel a tervek között. Valószínűleg ez így is marad a 3G hálózatok kiépüléséig, amikor is már adott lesz a megfelelő sávszélességű kapcsolat, akár egy teljes mértékben online játszható program esetében is. A készülék telefonja mégsem marad használaton kívül, az N-Gage Arena-ra csatlakozó játékosok letölthetnek majd játékszinteket, újabb funkciókat és szereplőket kiegészítésként is.

Az N-Gage tehát egy játék konzol, ami telefon is egyben. Elmondhatjuk róla, hogy egy teljes értékű háromsávos készülék, minden szolgáltatással, amit megszokhattunk az utóbbi időben. A menürendszere – és a kijelzője - teljes mértékben megegyezik a Nokia 7650-es telefonban találhatóval, nem véletlenül, hiszen mindkettő a Symbian Series 60 operációs rendszerre épül. A navigáció is hasonló, itt remek hasznát vesszük a játékhoz kifejlesztett nyolc irányban mozgatható „Rocker" irányítógombnak, illetve – a megszokott módon - a kijelző két oldalán elhelyezkedő választó billentyűnek. Jegyzeteket készíthetünk, szöveges, illetve multimédiás üzeneteket küldözgethetünk, beállíthatjuk az ébresztést, a RealOne player segítségével mozgóképeket tekinthetünk meg, tehát minden megszokott szolgáltatást megtalálunk. A készülék bal oldalán, az irányítógomb alatt találunk három gyorsbillentyűt. Egy-egy a beépített FM rádió és az MP3 lejátszó beindítására szolgál, a harmadikkal a főmenübe léphetünk. A rádió bekapcsolásához csatlakoztatnunk kell a head-set-et, különben automatikusan az MP3 lejátszóba kerülünk. Ha már elindítottuk a rádiót vagy az MP3 lejátszót, akkor ki is hangosíthatjuk őket. Az MP3 - vagy AAC tömörítéssel készített – állományainkat 32MB-os, 64Mb-os, vagy 128MB-os flash memóriára tölthetjük, ezeket tudja kezelni az N-Gage. Az MP3-ak feltöltéséről, valamint az alkalmazások telepítéséről, menedzseléséről a csomagban található USB-kábel segítségével gondoskodhatunk.

Természetesen a mobil telefonokon megtalálható 'kisebb' Java alapú játékok letölthetőek az N-Gage-re is, de az igazi, nagy játékok MultiMediaCard szabványt használó játékkártyákon vásárolhatók meg. A kártyák cseréjéhez le kell szedni az N-Gage hátlapját, és el kell távolítani az akkumulátort is. Valószínűleg a készülék ergonómikus kialakítása miatt kellett ilyen logikátlan megoldást választani. Szó se róla, az N-Gage remekül passzol a kézbe, és ráadásul meglepően könnyű. A Nokia világszerte elismert fejlesztőkkel és kiadókkal – Activision, Eidos, Gameloft, Sega, Taito, THQ és Electronic Arts - kötött szerződést, és játékkiadóként saját N-Gage márkájú játékokkal is piacra lép. Az összes nagyobb PC-s és konzolos címeket megpróbálják

A KÉSZÜLÉK FŐBB JELLEMZŐI, FUNKCIÓI

- Nagy, színes képernyő háttérvilágítással. 176 x 208 pixel felbontás és 4096 szín
- Series 60 platform és Symbian operációs rendszer
- Bluetooth vezeték nélküli adatátviteli technológia
- „Rocker" nyolc irányban mozgatható irányítógomb
- Multimédiás üzenetküldés (MMS)
- Háromsávos GSM (900/1800/1900), GPRS mobiltelefon
- Digitális zenelejátszó (AAC/MP3) és sztereo FM rádió
- Nokia Audio Manager szoftver PC-re a saját zenei állományok kezelésére
- Átfogó alkalmazás kínálat; elektronikus levelezés és személyes információk kezelése
- XHTML böngészés
- JavaTM alkalmazások támogatása
- Csatlakoztathatóság: naptár-szinkronizáció a személyi számítógéppel, USB kábel a zenefájlok és az alkalmazások letöltéséhez.

A használat időtartama:
- Játékok: 3-6 óráig (a játék típusától függően)
- Beszélgetési idő: 2-4 óráig
- Készenléti idő: 150-200 óráig
- Zenehallgatás: 8 óráig
- Rádió: 20 óráig

Jellemző méretek:
- Térfogat: 139 cm3
- Méret (hosszúság x szélesség x magasság): 133,7 mm x 69,7 mm x 20,2 mm
- Tömeg: 137 g

átültetni az N-Gage-re, idén körülbelül húsz, jövőre több mint száz játék fog megjelenni. Néhány cím ízelítőnek: Tom Clancy's SplinterCell, Ghost Recon, Rayman, MotoGP, Red Faction. Megpróbálják az összes fontos játékkategóriát megjelentetni, úgyanúgy lesznek first person shooter-ek, mint sport, és kaland játékok. Ezek a programok mind kihasználják a hardver nyújtotta lehetőségeket, ez azt jelenti, hogy a legtöbbjük 3D grafikában pompázik majd. A Nokia október 6-án meghirdette a ConnectCoder N-Gage elnevezésű versenyt, mely az európai, az egyesült államokbeli és a kanadai játékfejlesztők versenye. „A Nokia N-Gage egyedülálló funkciói miatt, olyan elképesztő ötleteket várunk a fejlesztőktől, amelyek tényleg kihasználják a Bluetooth vezeték nélküli technológiát, a GPRS kapcsolatot, és az N-Gage Arénában uralkodó közösségi érzést" – mondta Ikka Raiskinen, a Nokia Mobile Phones alelnöke. A legjobb három pályázat között elosztott harmincezer euró nyereményen felül a győztesek meghívást kapnak a játékfejlesztők 2004-es konferenciájára, és ötleteiket bemutathatják a Nokia N-Gage Publishing vezetőinek.

A tesztkészülék mellé három kártyát kaptunk ízelítőnek a konzollal egy időben megjelenő játékok közül. Az első a Tomb Raider, az N-Gage legnagyobb húzóneve, a fejlesztők egy az egyben átültették az első részt. Nyugodt szívvel állíthatjuk, az N-Gage simán hozza Playstation-ön – és a PC-n – megjelent első Tomb Raider színvonalát. A Playstation változathoz képest nagy változás, hogy bárhol és bármikor elmenthetjük az állásunkat. Ha valaki telefonhívást kap, miközben játszik, a program automatikusan pause módba kerül, és a beszélgetés befejeztével rögtön a játék menüjébe kerülünk vissza. A készülék összes billentyűjét használni kell a játékhoz, jó ideig eltartott, amíg sikerült megszokni a kezelést. Az előre irányt nem kell nyomva tartani ahhoz, hogy Lara mozgásban maradjon, egészen addig szalad, amíg a gombot még egyszer megnyomjuk. A tesztelés ideje alatt nem sikerült eldöntenem, hogy ez jó, vagy inkább bosszantó tulajdonsága a játéknak. A függőlegesen nyújtott képernyő (176X208) nem volt a legjobb döntés a készítők részéről, a Tomb Raider esetében eléggé zavaró volt.

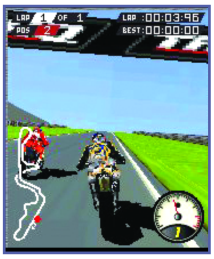
A Pandemoniumnál nem volt ilyen probléma, úgy látszik, az oldalra (vagy előre) szkrollozós játékok stílusához egészen passzol ez a nyújtott képernyő. A Pandemonium eredetileg 1997-ben jelent meg PC-n, Sega Saturn és Playstation konzolokon. PC-n kevés hasonló stílusú játék jelenik meg mostanában, emiatt – és mert elképesztően addiktív a játék – ez volt a kedvencem a három program közül. Sajnos nem lehet állást menteni, a program automatikusan ment, ha végigtoltunk egy teljes pályát. A Pandemoniumot Bluetooth segítségével két játékos is játszhatja, akár kooperatívan, akár egymás ellen.

A harmadik kártya segítségével regisztrálni tudtuk magunkat a Nokia játékkal kapcsolatos szolgáltatásaira, ráadásul a Nokia saját fejlesztésű Flo című Snowboard játékát is mellékelték. A programot Bluetooth segítségével négy játékos is játszhatja. A versenyzés közben rengeteg trükköt csinálhatunk, a jól sikerült kombók jutalma egy kis plusz sebesség.

A teszten a játékok jól szerepeltek, a Bluetooth kapcsolat jól működött, de ennek ellenére azt kell mondjuk, az N-Gage nincsen könnyű helyzetben. A Nokia azt mondja, a gép azért kerül négyszer annyiba, mint a GameBoy Advance, mert négyszer akkora tudással rendelkezik. Akárhogy is, a 89.900 forintos kezdő ár mindenképpen nagyon magas, ahogy a játékoké is, melyeket 13 és 16 ezer forint közötti áron vásárolhatunk majd meg.

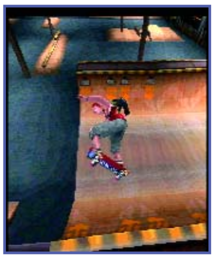
Tim Norton Jr.

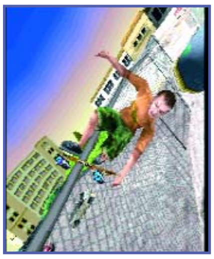
Pandemonium


MotoGP

Marcel D. Pro Soccer

Tomb Raider


Tony H. Pro Skating


Tony H. Pro Skating

VIDEÓKÁRTYA SZUPERTESZT

SZÉP ÚJ 3D-S VILÁGUNK...

A címből már sejthető, hogy e havi témánk a 3D-s kártyák világa. Mire a bemutatók és tesztek végére érünk, egyértelműen kiderül kié a trón, és ki az, aki lemaradt a versenyben, de ahhoz, hogy teljes képet kapjunk, meg kell ismerkednünk piac szereplőinek múltjával is.

Egy teszt nem nélkülözheti a számszerű eredményeket sem, ezért oldalaink nagy részét grafikonok és táblázatok fogják kitenni, melyek ugyan nem túl szórakoztatóak, ám annál több segítséggel bírnak, ha valaki új videokártya vásárlásán töri a fejét. A tesztben szereplő kártyák javarésze kapható lesz még karácsonykor is, így már most elkezdhetitek szüleitek fülét rágni.
Mivel sok érdekes eredményről kell beszámolnom, lépjünk is túl a bevezetőn, és kezdődjön a bemutató tartalmi része, ismerkedjünk meg a kezdetekkel, majd napjaink két meghatározó gyártójával.

TÖRTÉNELEM 3D SZEMÜVEGEN ÁT

Bár napjainkra két nagy cég maradt csak a 3D-s versenytér porondján, a történetet mégsem velük kezdem. A főhajtás és a köszönet az első igazi, gyors, háromdimenziós megjelenítést lehetővé tévő kártyáért a 3dfx-et illeti meg. Ez a cég forradalmasította a számítógépes grafika világát, Voodoo kártyájuk olyan csodaként hatott, mely megmentett minket a pixelhegyektől, és mai szemmel nézve is kielégítő látványvilágot varázsolt monitorunkra. Fontos megemlíteni még két kártyát, melyek jogot formálhatnak az első 3D-s kártya megtisztelő címre, ezek pedig az S3 Virge, illetve a Rendition Verité 1000. Ezek a termékek a már említett Voodoo megjelenésekor szép lassan (vagy inkább gyorsan) a háttérbe szorultak, és maximum 2D-s kártyának használtuk őket.

Kezdjük tehát a cégek bemutatását a 3dfx-el. 1997-ben robbant be a köztudatba, ebben az évben dobták piacra első kártyájukat, melynek a hangzatos Voodoo Graphics nevet adták. A név nem csak a kártyát, hanem az azon elhelyezett lapkakészletet is illette. Elsőre talán furcsa, hogy nem grafikus lapkát említek, ennek oka azonban egyszerű: a kártyán külön chipekben kapott helyet a geometriai és a textúraegység. A két lapka mellett találhattunk még 4 MB memóriát is, melynek segítségével 640x480-as felbontásban, 16 bites színmélységben tudott dolgozni a Voodoo. Ez a kártya volt tehát az ős, a kiindulópont. Segítségével lendült mozgásba a videohardverek piaca, neki köszönhetjük, hogy ma gyönyörű, szinte már élethű grafikával megáldott játékokkal játszhatunk. Persze ha valaki azt mondja erre, hogy a forradalom nélküle is bekövetkezett volna, annak igazat kell adnom, azonban a pionír szerepe nem mindig hálás szerep, felvállalni mindig kockázatos lépés, ezért mégiscsak hajtsunk fejet a 3dfx emléke előtt, és köszönjük meg, amit értünk és számítástechnikáért tettek.

NVIDIA, AVAGY A KIRÁLY FELEMELKEDÉSE ÉS...

nVIDIA. A cég, mely azért jött létre, hogy riválisa legyen a nagyoknak. Mostanra ez össze is jött neki. Lássuk a tényeket, nézzük meg honnan jött és hova tart a cég, mely sikeresen felvásárolta legnagyobb ellenfelét, a 3dfx-et, és akinek napjainkra új ellenfele akadt az ATI személyében.
Az nVIDIA-t 1993-ban alapították. A kezdeti nehézségek és útkeresések után 1997-ben dobták piacra első igazán ütős kártyájukat az NV2-t, ismertebb nevén a Riva128-at. A dátum előző fejezetünkből már ismerős lehet. Nem véletlenül, ugyanis a kártya a Voodoo ellenfelének készült, ám más API-t használt a megjelenítésre, mégpedig a DirectX-et. Mind a két technológiának megvoltak az előnyei és hátrányai, ráadásul az az érdekes az egészben, hogy amit az egyiknek előnyére írtak, azt a másik fél hátrányként minősítette (és vice versa). A Voodoo fanatikusainak tetszett a kissé homályos, elmosott kép, mert azt mondták ez így szép, ez a „Voodoo-érzés”, ettől tűnik a képi világ igazinak, nem úgy, mint a konkurens kártyánál, ahol minden éles és valótlanul szabályos. A Riva128 képe (akkori szemmel nézve) tű éles volt. Sehol egy elmosott pixel, sehol egy árnyalatnyi oda nem illő köd. Az NV2 szerelmesei szerint ez volt az igazi szépség, nem úgy, mint a Voodoonál, ahol minden szétkenődött, elmosódott, a valóságtól teljesen elrugaszkodottan. Látható, hogy nehéz lett volna igazságot tenni...

ALSÓ ÁRKATEGÓRIA

TESZTGYŐZTES

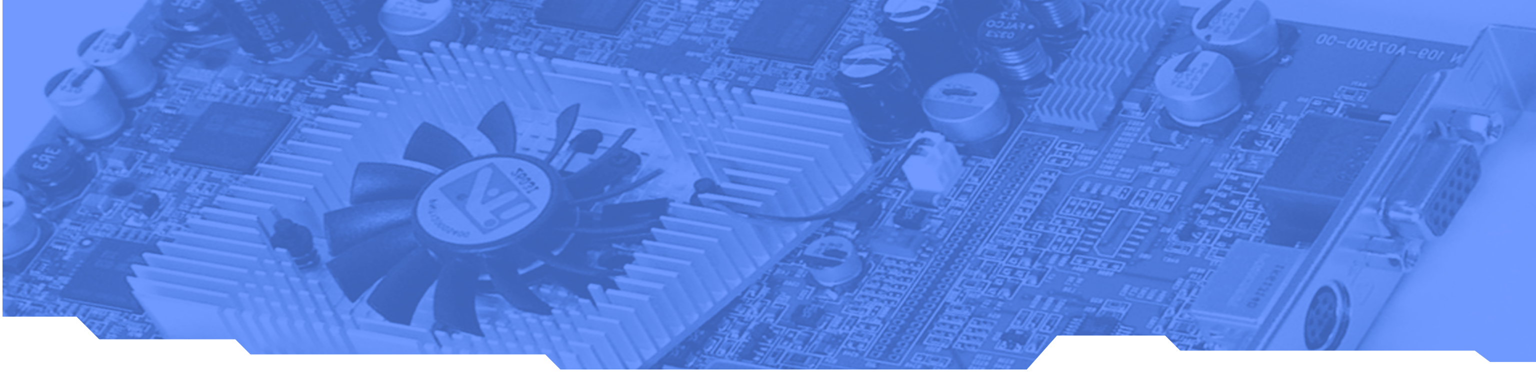
Leadtek A340TDH FX5200 128 MB
- DirextX 9
- Órajel: 250/400
- Hűtés: aktív
- Extra: -
- www.leadtek.com

MÁSODIK

ASUS V9520/TD FX 5200 128 MB
- DirextX 9
- Órajel: 250/400
- Hűtés: aktív
- Extra: 3 év garancia
- www.asus.com

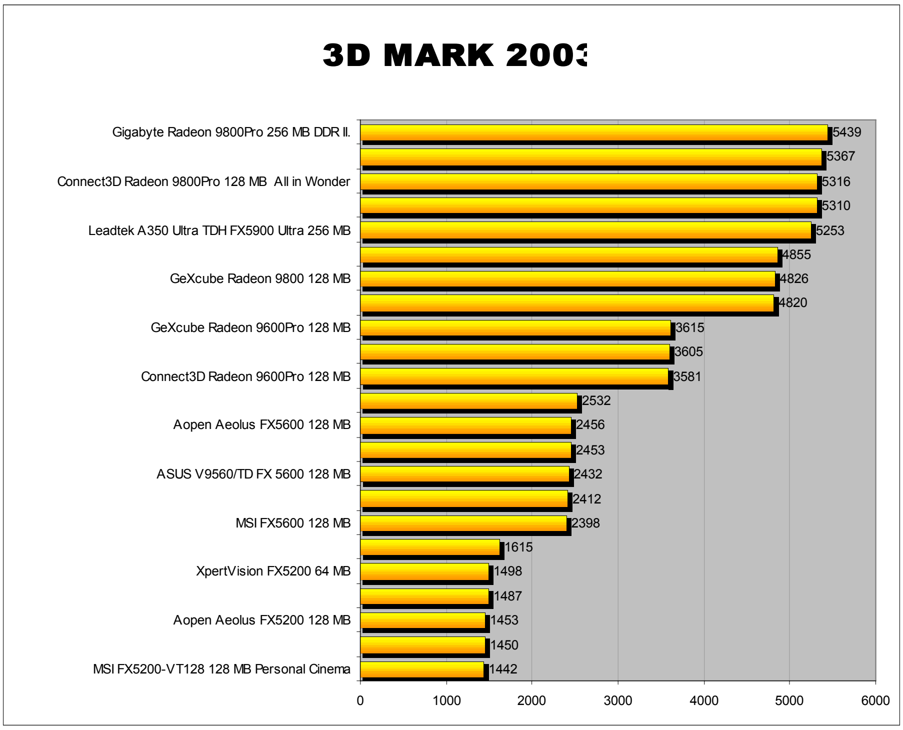
HARMADIK

Club3D NVIDIA FX5200 128 MB
- DirextX 9
- Órajel: 250/400
- Hűtés: passzív
- Extra: -
- www.club3d.nl



Térjünk végre vissza a fejezet főszereplőjéhez az nVIDIA-hoz. A Riva128-at egy évvel követte a Riva TNT elnevezésű lapka, mely elődjéhez hasonlóan 2D-3D megjelenítőként látta meg a napvilágot. A jelentős mennyiségű, 16 MB memóriával szerelt kártyák képminősége sokat javult az elődhöz képest, korrekt OpenGL és DirectX meghajtókkal rendelkezett, sebességben pedig valahol a Voodoo I és a később bejelentett Voodoo II között voltak.

A soron következő nagyágyú a Riva TNT2 lett. A kártya lelke a TNT első verziójának továbbfejlesztett változata volt. Órajelét megemelték, valamint DVD és MPEG2 támogatással látták el, és a támogatott memória mennyisége is 32 MB-ra emelkedett. Ebben az időszakban ismerkedhettünk meg először az ultra elnevezéssel, mely a gyorsaság megtestesítőjévé vált. A TNT2 ultra kártyák válogatott chipekből készültek, így magasabb órajelen működtek, mint hagyományos társaik. A velük szerelt kártyák természetesen jóval drágábbak voltak, így extraprofithoz juttatták készítőjüket. Az nVIDIA következő dobása, a GeForce 256 lapka volt. Ennek kapcsán megismerkedhettünk az első GPU-val (General Processing Unit), mely már önmagában képes volt megvalósítani a 3D-s textúrák számítását és renderelését, ezzel is csökkentve a központi processzor terhelését. Ez a tudás a gyakorlatban azt jelentette, hogy a kártya hardveres T&L (Transform & Lighting) egységgel rendelkezett. Ekkoriban mindenki azt hitte, hogy eljön végre az intelligens programok ideje, a játékok virtuális szereplői első osztályú mesterséges intelligenciával lesznek felvértezve, mivel a látványért a kártya lesz felelős, a CPU meg dolgozhat más feladatokon. Persze megint nem lett igazunk, ugyanis a programok valahogy szeretik felzabálni gépünk összes erőforrását, közben meg kétségbeesetten szaggatják halálra játékainkat, ezzel figyelmeztetve bennünket, hogy ideje lesz újra befektetni nagyobb processzorba, még több memóriába vagy esetleg új videokártyába.



Most egy kis bakugrás következik, kihagyjuk a történetből a GeForce 2-őt, 3-mat és 4-et, így gyorsan elérkezünk napjaink kártyájához a GeForce FX-hez.

Az nVIDIA a GeForce FX néven nem egy kártyát adott ki, hanem egy egész kártyacsaládot, most azonban csak a leggyorsabb képviselőre térünk ki az FX 5900-ra.

Az FX 5900-as kártya az 5800-as javított, optimalizált változata. Lelke az úgynevezett CineFX architektúra, mely a 3D-s gyorsítást végző motor hangzatos neve. A kártya DirectX 9-es tulajdonságokkal bír, azaz Pixel és Vertex Shaderből már a 2.0-ás verziót támogatja. Az előd 5800-as kártya egyébként elég nagy baklövésnek bizonyult az nVIDIA részéről. Talán túl gyorsan akartak túl nagyot lépni, talán a chip tervezésénél szúrtak el valamit, az azonban biztos, hogy a kártyákra szerelt iszonyatos hangú Flow FX hűtés, a méregdrága, ám csak 128 bites sávszélességen kommunikáló memória, és a csapnivaló teljesítmény megtette hatását. A kedvezőtlen fogadtatás, és a beharangozottól jócskán elmaradt teljesítmény megpecsételte az 5800-as sorsát, keveset is gyártottak belőle, és gyorsan megszületett az utód 5900-as. Az nVIDIA mérnökei lecserélték a DDRII. memóriát az olcsóbb

KÖZÉPSŐ ÁRKATEGÓRIA

TESZTGYŐZTES

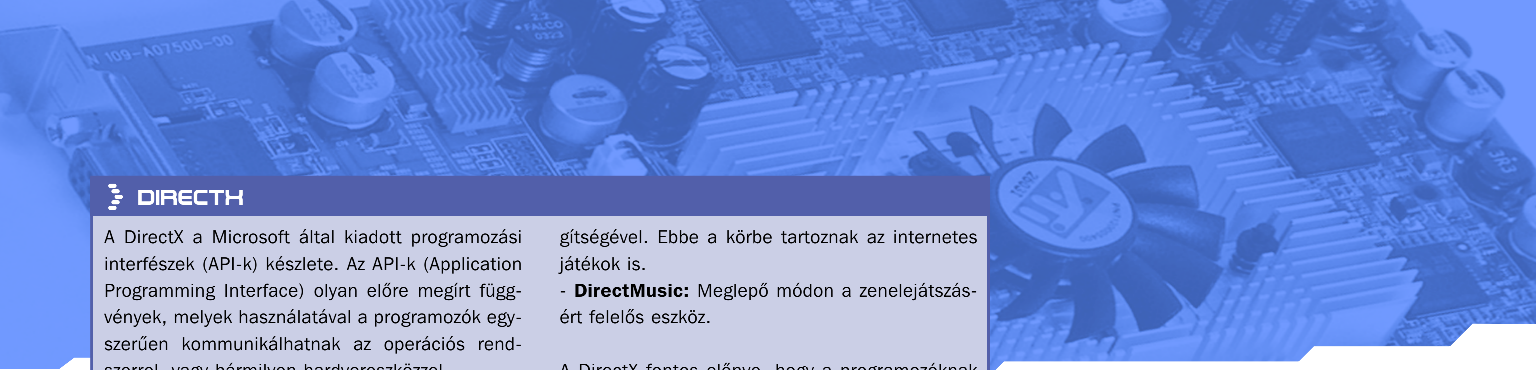
GeXcube Radeon 9600Pro 128 MB
- DirextX 9
- Órajel: 400/650
- Hűtés: aktív
- Extra: hűtés a memórián
- www.gexcube.com.tw

MÁSODIK

Club3D Radeon 9600Pro 128 MB
- DirextX 9
- Órajel: 400/650
- Hűtés: aktív
- Extra: -
- www.club3d.nl

HARMADIK

Connect3D Radeon 9600Pro 128 MB
- DirextX 9
- Órajel: 400/650
- Hűtés: aktív
- Extra: -
- www.connect3d.com



DirectX

A DirectX a Microsoft által kiadott programozási interfészek (API-k) készlete. Az API-k (Application Programming Interface) olyan előre megírt függvények, melyek használatával a programozók egyszerűen kommunikálhatnak az operációs rendszerrel, vagy bármilyen hardvereszközzel.

A DirectX a következő komponensekből épül fel:

- **DirectDraw:** A kétdimenziós megjelenítést végzi. Gyors hozzáférést biztosít a megjelenítő hardver memóriájához.
- **Direct3D:** a háromdimenziós testek kezelésével foglalkozik. Használatához minden esetben szükség van a DirectDraw-ra.
- **DirectInput:** Mint neve is mutatja az adatbeviteli eszközök, játékvezérlők kezelésével foglalkozik. Rajta keresztül éri el a program az egeret, a billentyűzetet, a joysticket vagy gamepad-ot is.
- **DirectSound:** Ismét kifejező elnevezés. A DirectSound feladata a hang megszólaltatásához szükséges eszközök vezérlése. Ezen kívül, a különféle hanghatások valós idejű keverésével, térbeli pozícionálásával, illetve hangfelvétellel is foglalkozik.
- **DirectPlay:** Hálózatos játékokat játszhatunk segítségével. Ebbe a körbe tartoznak az internetes játékok is.
- **DirectMusic:** Meglepő módon a zenelejátszásért felelős eszköz.

A DirectX fontos előnye, hogy a programozóknak nem szükséges minden hardverre külön kódot, illetve meghajtóprogramot írni. A hardverfejlesztők megírják saját drivereiket a DirectX-hez és a hardver ezen és a szabványos, Microsoft által megírt API-n keresztül kommunikál a programokkal. Ezzel a módszerrel elvben kizárhatók az inkompatibilitások, és elkerülhetők a DOS-os játékokra jellemző konfigurálási nehézségek. Cikkünkhöz szorosan kapcsolódik a DirectX API-k egyik alrendszere a Direct3D. Maga a Direct3D is API-k gyűjteménye, melyeknek nincs más dolguk, mint a 3D-s hardverrel való kapcsolattartás. A Direct3D-hez hasonló API volt a 3dfx által használt Glide, illetve a napjainkban is használatos OpenGL. OpenGL alapokon működik például a Quake3Arena, illetve a motorjára épülő egyéb játékok.

DDR I.-re, ám a memóriabusz szélességét megduplázták, így az 128 bitről 256 bitre emelkedett. Ez a lépés majdnem duplájára növelte a memória sávszélességét is, ami 16 GB/s-ról 27,2 GB/s-ra emelkedett. Megduplázódott a kártyára szerelt memória mennyisége is, így az előd 128 MB-jához képest 256 MB kapott helyet a nyákon. A chip órajelét ezzel szemben lecsökkentették, így csökkent a hőtermelés, és kisebb, halkabb hűtés is elegendő lett „hidegen" tartására. Az nVIDIA újra nyeregben érezhette magát, egészen addig, amíg meg nem jelentek, az első Half Life 2 tesztek. A programról - mely legújabb információk szerint csak 2004 áprilisában jelenik meg - tudni kell, hogy DirectX 9-et igényel működéséhez. Az első mérések szerint az nVIDIA FX család lassabb tagjaiban, (FX5200 és FX5600) egész egyszerűen nem volt elegendő erő a program futtatásához. A csúcskártya, az FX5900 már megfelelő teljesítményt tudott nyújtani, ám ez is kevesebbnek bizonyult, mint a konkurens ATI által gyártott középkategóriás kártya eredménye.

Egyes elméletek szerint a shader egységnél tolt el valamit az nVIDIA, mások azt magyarázták, hogy a kártya nem felel meg teljes egészében a DirectX 9 szabványnak, a cég szerint csak a meghajtóprogramok voltak hibásak. Magamat kevésnek érzem egy ilyen kaliberű vita eldöntéséhez, és olvasóinknak is csak azt tudom javasolni, ne foglaljanak állást, ne vessék el egyik vagy másik kártyát csak ezek a tesztek miatt. Várjuk meg a végkifejletet, és döntsünk akkor, amikor hivatalos tesztek jelennek meg, egy hivatalosan kiadott Half Life 2-vel.

ATI, aki a dobogó felső fokán áll - ki tudja meddig

Az ATI (Array Technology Industry) története majd egy évtizeddel előbb kezdődött, mint az nVIDIA-é. A társaságot 1985-ben, Kanadában alapította három hong-kongi emigráns. Első sikereiket még a Commodoroknak köszönhették, ugyanis jelentős mennyiségű chipet adott el az ATI hozzájuk, így hamar nyereségessé vált a cég. Ezután, egészen 1994-ig semmilyen említésre méltó esemény nem történt, ebben az évben bemutatták a Mach64-et, ami jelentős lépés

Felső árkategória

Tesztgyőztes

Gigabyte Radeon 9800Pro 256 MB DDR II.
- DirextX 9
- Órajel: 380/700
- Hűtés: aktív
- Extra: hűtés a memórián
- www.gigabyte.com.tw

Második

Connect3D Radeon 9800Pro 128 MB AW
- DirextX 9
- Órajel: 380/340
- Hűtés: aktív
- Extra: TV tuner, video bemenet
- www.connect3d.com

Harmadik

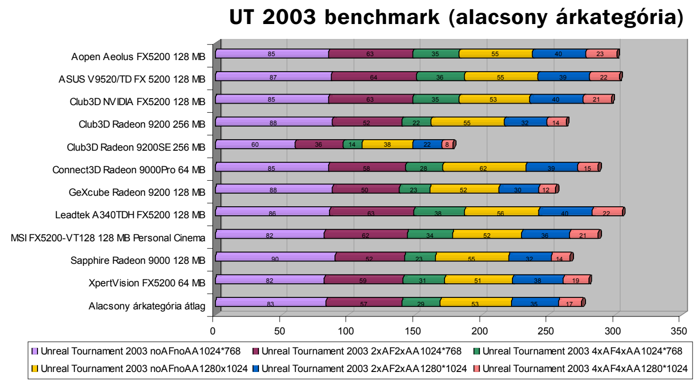
Sapphire Radeon 9800Pro 128 MB
- DirextX 9
- Órajel: 380/340
- Hűtés: aktív
- Extra: -
- www.sapphiretech.com

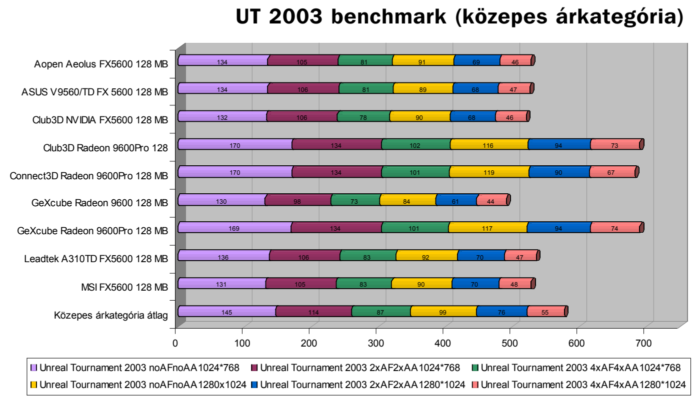
MÁSODIK SZEDET

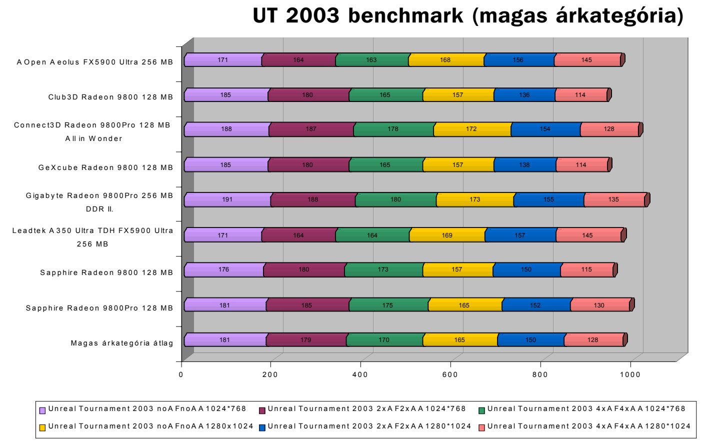
A Second Edition nem minden esetben jelent többet, jobbat az elődjénél, jó példa erre az ATI által piacra dobott Radeon 9200 SE-változat, mely valószínűsíthetően a költségtakarékos megfontolások jegyében születhetett. A 9200-as változat 128-bites memóriavezérlőinek szélességét sikerült olyan jól megfelezni, hogy csaknem megfelezi a kártya grafikus teljesítményét is. Így pár az ő esetében ezer forintos megtakarítással, kedvezőbb árban, de lényegesen rosszabb ár/teljesítmény arányban juthatunk videokártyához.

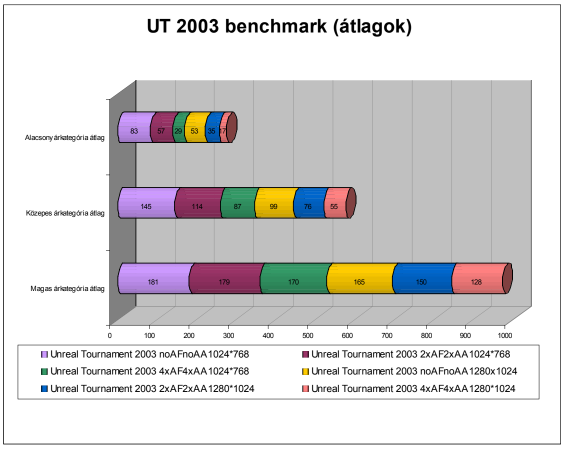
volt az MPEG-videogyorsítás terén. Sorban következtek ezután a különféle processzorok: a 3D Rage, a 3D Rage II, és a Rage 128. Az ezeket tartalmazó kártyák a maguk idejében nagyon jónak számítottak. Első osztályú DVD gyorsítással rendelkeztek, remek képminőséget produkáltak, és az áruk is kedvező volt. A cég első jelentős, a 3D piacot is megmozgató produktuma a 2000 nyarán bemutatkozó Radeon volt. Sebességben felvette a versenyt a konkurens nVIDIA-val, képminőségben pedig lemosta a porondról a nagy vetélytársat. Az első használható sebességű 3D-s kártya volt, melyet nyugodt szívvel mertünk ajánlani munkakártyának is, a Matrox termékei mellett. A következő Radeon-generáció egy évvel később, 2001 nyarán érkezett meg. Az akkori zászlóshajónak számító Radeon 8500-at az nVIDIA GeForce 3 ellenfeléül szánták, azonban a kiforratlan driverek, és a Microsoft DirectX körüli kavarása közbeszólt. Az amúgy jelentős újdonságokat felvonultató kártya a háttérbe szorult, de teljesítményére jellemző, hogy 2003 elején újra gyártani kezdték, új neve ekkor már Radeon 9100 lett. A Radeon 8500 bemutatását követően már látszott, hogy a cég a másodhegedűs szerepénél többre hivatott, de a nagy áttörésre 2002 őszéig még várnunk kellett. Ekkor jelentette be az ATI az R300-as lapkát, mely a Radeon 9700Pro kártya lelke volt. Az nVIDIA megoldásai hirtelen elavulttá váltak, kártyáik pedig lassúvá. Az ATI Radeon 9700Pro a világ első DirectX 9-es kártyája lett, ráadásul úgy, hogy DirectX 9-et még ki sem adták. A Microsoft ismét az nVIDIA-nak kedvezett, amikor az új API megjelenését 2003 tavaszára tolta el. Azért volt erre szükség, mert a tajvani konkurensnek nem nagyon akart elkészülni az első DirectX 9-es kártyája, az nVIDIA GeForce FX 5800. A sok csúszás, halogatás után kénytelen-kelletlen piacra dobták a szörnyeteget, de az, mint már írtam, nem aratott osztatlan sikert. A bemutató előtti csinnadratta elmaradt, nem villogtak a reklámok és tűzijáték sem volt. Az előjelek nem voltak kedvezőek, és a folytatás sem sikerült jobban. Nem elég, hogy nem tudták megszorítani az ATI elsőszámú versenyzőjét, de sok esetben még a lassabb Radeon 9700 is csúnyán elpáholta üdvöskéjüket.

A fentiekből látszik, hogy az igazi trónfosztást ez év elejére tehetjük. Az nVIDIA így meg kell, hogy elégedjen jelenleg a második hellyel, míg az ATI töretlen menetelése most is tart, és ha a pletykáknak hihetünk, a jövő év első fele is e trend jegyében fog telni. Nem tudhatjuk, mit hoz a jövő de egy biztos: az utóbbi hat évben, a videokártya-piacon királyok születtek és buktak el. A 2004-es év várhatóan további izgalmakat tartogat számunkra. Érkezik a Volari kártyacsalád az XGI-től, és a DeltaChrome az S3-tól, újabb fejezetet nyitva a 3D-s csaták könyvébe.

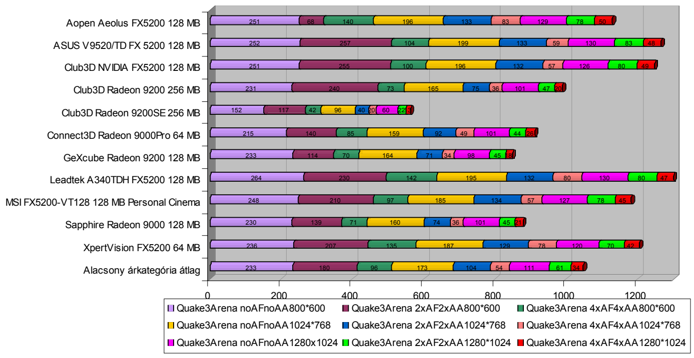




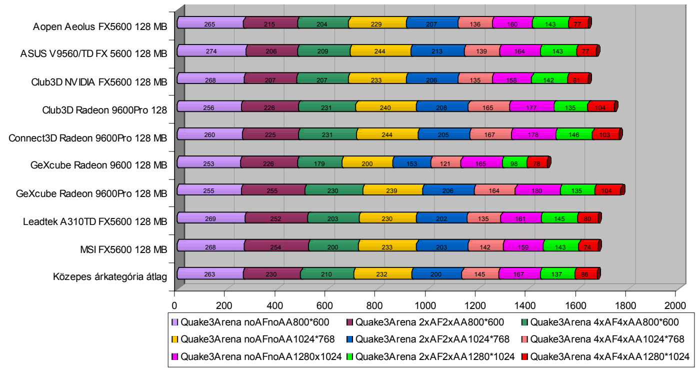




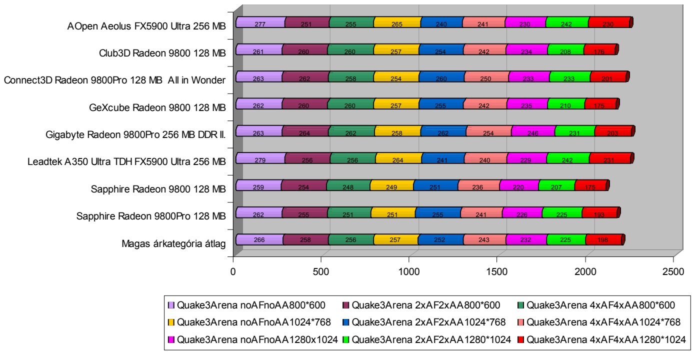
Q3 benchmark (alacsony árkategória)



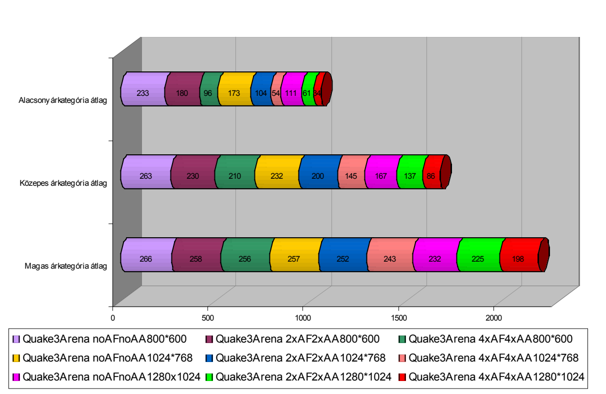
Q3 benchmark (közepes árkategória)



Q3 benchmark (magas árkategória)



Q3 benchmark (átlagok)



A TESZT

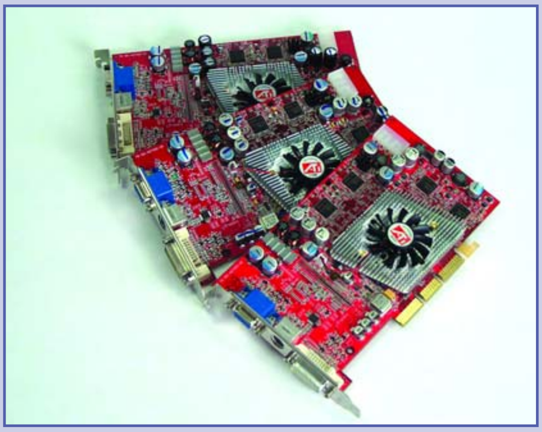
A tesztben szereplő tíz gyártó huszonnyolc videokártyája mérkőzik meg egymással. A versenyzők között megtalálható az ATI és az NVIDIA jelenleg gyártott összes grafikus lapkája, így objektív sorrendet állíthatunk fel napjaink videokártyái között, ezzel is segítve a vásárlást és az eligazodást a rengeteg terméket felvonultató piacon.

SZEREPLŐK:

Gigabyte Radeon 9800Pro. A Gigabyte kártyája a hazánkban jelenleg kapható kártyák közül talán a legerősebb. Érdekessége a nyákon található 256 MB DDR II. memória, mely a GPU hűtéséhez passzoló bordákat is kapott, így segítve a túlhúzást.

A Connect3D három kártyát küldött versenybe. A versenyzők sorrendben: **ATI 9000Pro 64 MB, 9600Pro 128 MB** és végül, de nem utolsó sorban egyik kedvencem, a **Radeon 9800Pro 128 MB All In Wonder**. Ez utóbbi kártya az ATI második leggyorsabb lapkáját kapta, megfejelve minden földi jóval, amit egy videokártyára ki

KAKUKKTOJÁS



Három gyártó, három különböző kártyája, ember legyen a talpán aki meg tudja különböztetni őket egymástól.

MIT ÉR A HARD, HA ÜGYETLEN A HARDFORGATÓ?

A 3D-s verseny kiélezett harcaiban komoly teher nehezedik a hardverprogramozókra is. Hiába kerülnek forgalomba ugyanis a tervezőasztalokon megálmodott, izmosabbnál izmosabb grafikus gyorsítók, ha azoknak rengeteg fölöslegesen alkalmazott ciklust kell üzem közben végrehajtaniuk, kiszámolniuk. Ezért még nagyobb hangsúlyt kell fektetni a különböző meghajtóprogramok (driverek) kódsorainak optimalizálására, és ez a feladat legalább annyira bonyolult, mint magukat a „kardokat megkovácsolni”. Emlékezzünk csak: az ATI eleinte nem fektetett kellő erőfeszítést a Radeon-sorozat megjelenésének hajnalán a szoftveres támogatottságra, így következhetett be az, hogy megjelenése után nem kevéssel, újult erőre kapva, „álnéven” ismét megjelent a 8500-as sorozatú grafikus processzoruk, melyet 9100-as néven, pár időzítésen finomítva, és agresszívan megtámogatva egy új generációs driverrel elég közkedveltté tettek és kitartó piaci szerephez juttattak. Az nVIDIA már jóval korábban felismerte ennek fontosságát, és olyannyira tökélyre fejlesztette meghajtóarzenálját, hogy az még egy bizonyos ismert tesztelő program igényeihez is kimagaslóan tudott alkalmazkodni! Ezen felül a Microsoft szoftveróriással is igen jó kapcsolatokat ápol, ami azt eredményezi, hogy driverei megfelelnek a WHQL-nek, a cég szigorú minősítésének is. Természetesen ez minket is biztosít arról, hogy MS operációs rendszerek használata esetén nem fognak fellépni a videokártyával kapcsolatos megmagyarázhatatlan események. Továbbá az nVIDIA szoftverlabor Linux-támogatása sem utolsó, így elég vonzó ezekben a berkekben is, hiszen az ATI nem kényezteti őket meghajtócsodákkal.

lehet találni. TV-tuner, video-ki/bemenet, távirányító, szoftverek és kábelek sokasága található a dobozban.

Az **ASUS**-tól két kártyát kaptunk, melyek az nVIDIA által szállított lapkákra épültek. A gyorsabbik megoldás a **V9560/TD** nevet kapta, a név mögött, pedig egy FX 5600-as kártya rejtőzött 128 MB memóriával. A lassabb versenyző a **V9520/TD** kártya volt, rajta a GPU FX 5200-as csücsült, és ez is 128 MB memóriával párosul.

A **Club3D** igazi vegyes felvágottat küldött. Ezzel kiérdemelte a mezőny legszínesebb egyénisége címet. A kártyák a következők voltak: **Radeon 9800 128 MB, 9600Pro 128 MB, 9200 256 MB, 9200SE 256 MB** az **ATI**, **FX5600 128 MB, és FX5200 128 MB** az nVIDIA oldaláról.

A **GeXcube** négy kártyát küldött. Ezek mindegyike az ATI lapkáira épül, kivitelezésük teljesen szokványos, hiszen szigorúan követik a referencia-dizájnt. Ez az ATI kártyáknál inkább előny, mint hátrány, így ezekkel a termékekkel sem tehetünk rossz lóra. A tesztgépben landolt kártyák: **Radeon 9800 128 MB, 9600Pro 128 MB, 9600 128 MB, 9200 128 MB**.

Sapphire az ATI egyik legelkötelezettebb követője, kártyáit a minőség jegyében vértezi fel memóriával és egyéb finomságokkal. Tesztünkben a következő versenyzőket állította a rajtvonalhoz: **Radeon 9800Pro 128 MB, 9800 128 MB, 9000 128 MB**.

MSI a Sapphire ellentéte. Szigorúan ragaszkodnak az nVIDIA termékeihez, így a tőlük kapott két kártya is ezekre köré épült. A gyorsabbik megoldás egy **FX 5600-as 128 MB-tal** szerelt, a szerényebb, egy **FX 5200-as**, ugyancsak **128 MB-tal** készült kártya. Az 5200-as kártya a teszt egyik legérdekesebb megoldása volt, ugyanis TV-tuner volt ráintegrálva, és a csomaggal kaptunk egy kellemes kinézetű távirányítót is.

A **Leadtek** az MSI-hez hasonlóan az nVIDIA termékeit építi kártyáira. Termékeikhez minőségi összetevőket használnak. A hozzánk érkezett videokártyák fantázianevei mögött nehéz beazonosítani a felhasznált GPU típusát, a dobozon csak viszonylag kis matrica árulkodik arról, mit is találunk a dobozban. A kártyák sorrendben: **A350 Ultra TDH / FX 5900 Ultra 256 MB, A310 TD / FX 5600 128 MB, A340 TDH / FX5200 128 MB**

Az **AOpen** kártyái a mezőny titokzatos fekete lovasai. Persze nem színük miatt, inkább azért, mert ezzel a márkával még ritkán találkozunk a boltok polcain ebben az eszközszegmensben. A csomagokat nagy izgalommal bontottam ki, ám csalódással tapasztaltam, hogy kártyáik az nVIDIA referencia-dizájnt követik. Persze, ahogy az ATI-nál, úgy itt sem baj ez, hiszen némileg biztosítva lehetünk arról, hogy nem spóroltak le semmit a frissen vásárolt hardverünkről.

Xpert Vision. Egy feltörekvő gyártóról van szó, ám még van mit ellesnie a nagyoktól, mert összeállításunkban nem képviselt nagy húzóerőt, ellenben az ára kedvező.

A TESZTELÉS KÖRÜLMÉNYEI

A teszteket egy 2500+ jelű AMD Barton processzorral végeztem, mely ECS N2U400 (nForce 2) lapban ücsörgött 1024 MB DDR400 memória társaságában. A gépen egy angol Windows XP, Service Pack 1-el frissített változata ketyegett. Az ATI kártyákhoz a 3.7-es Catalystot, az nVIDIA-hoz pedig a 45.23-as WHQL minősítéssel rendelkező Detonator meghajtót használtam. A DirectX-hez az Unreal Tournament 2003-mat, az OpenGL-hez pedig a jó öreg Quake3Arena-t vettem igénybe. Megnéztem, hogyan teljesítenek a DirectX 9-es kártyák, ehhez a 3Dmark03-mat hívtam segítségül. Mivel manapság elvárható, hogy a videokártyák jól szerepeljenek bekapcsolt anizotrópikus szűréssel és sokszoros élsimítással is, ezért a teszteket több fajta beállítással futtattam. A használt felbontások: 800x600 32 bites színmélység, 1024x768 32 bites színmélység, 1280x1024 32 bites színmélység. Ennél nagyobb felbontást nem próbáltam ki, mivel 1600 x 1200-as felbontást relatíve kevés kártya bírta, így nem lett volna sok értelme az 5-10 FPS közötti eredményekről grafikont gyártani.

Partnereink voltak: CASE Hungary Kft., Pulsar Hungary Kft., Ramiris Rubin Rt.

Tárnok Zoltán

GSM INTERNET VODAFONE MÓDRA

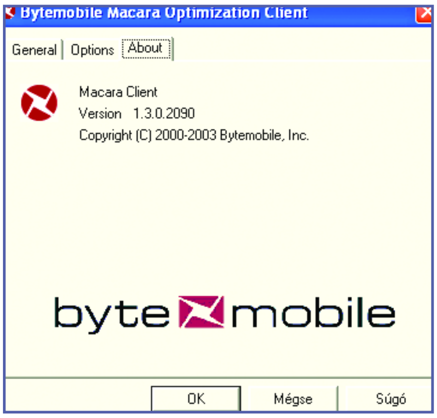
SÁVSZÉLESSÉG DOPPING

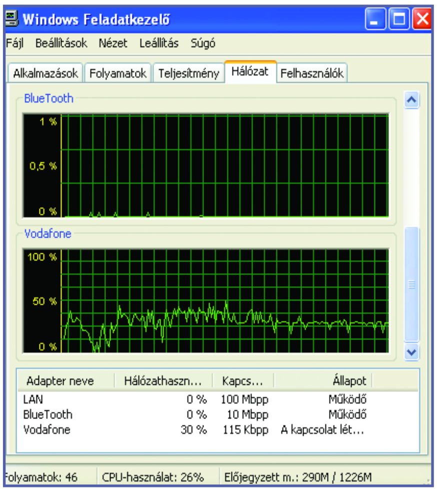
A Vodafone Távközlési Részvénytársaság nemrégiben megújította GPRS (General Pocket Radio Service) szolgáltatását, kiegészítve azt egy olyan szerver/kliens alapú tömörítési eljárással, amellyel így minden eddiginél gyorsabban lehet a 2G-s mobilhálózatokon adatokat küldeni és fogadni. A sajtóközleményben, illetve a reklámokban közölt adatok szerint 171%-os (de legalább 163%) sebességnövekedés érhető el saját, tömörítés nélküli szolgáltatásukhoz képest. A méréseket egy független, szabvány-tanúsítvány kibocsátására jogosult cég készítette a Vodafone számára összehasonlítás jelleggel, a mérési referenciául a Magyarországon üzemelő, vezetékes és mobil, nem szélessávú szolgáltatások teljesítményparaméterei szolgáltak. A tanúsítványban (*http://www.vodafone.hu/images/szolgaltatasok/vodafone_tuv.pdf*) a következő dolgot vizsgálja a bíráló fél: a kifejlesztett tömörítési eljárás HTML oldalak esetében csökkenti az átvitelre kerülő csomagok méretét, ezzel az adott fizikai sávszélességen több adat képes áthaladni egy időpillanatban, valamint forgalmidíjas számlázás esetében (melyet a Vodafone is bevezetett a szolgáltatás keretein belül), ez ugyanakkor a fogyasztó számára költségmegtakarítást is eredményez. A vizsgálat tárgyául felsorakoztatott portálok (közkedvelt, zömében szöveges oldalak!) rövid listáját szintén megtaláljuk a PDF dokumentumban.

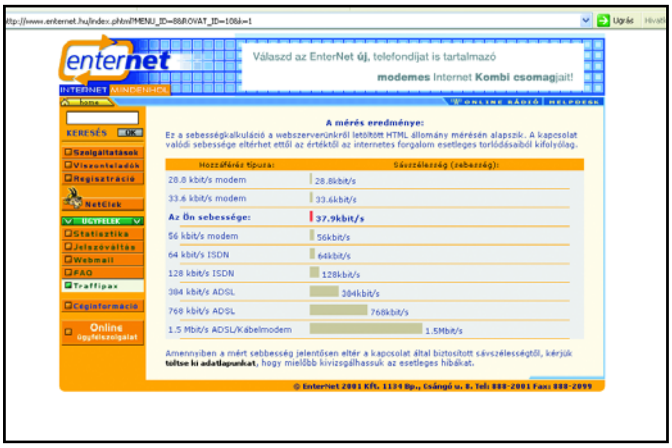
Ezen oldalak esetében természetesen kiemelkedő a teljesítmény, sőt ennél extrémebb szélsőségeket is említhetek, de ezen cikk megírásának főként az adott lökést, hogy a kapott tárgyilagos eredményeket a marketingkampány folyamán általánosított formában használták fel, vagyis levelezés, fájl-letöltés esetén is elérhető ez a GPRS átviteli teljesítmény. Azt pedig nem kell ecsetelnem, hogy a szoftveres tömörítés, legyen az valós idejű vagy egy archiváló program, mit is tud kezdeni mondjuk egy MP3-adatfájllal... még annál is kevesebbet! Természetesen, az éremnek viszont a másik oldala is érdemleges, mert saját tapasztalataim szerint, például a csatolásként viszonylag gyakran érkező Office-állományok igen jól tömöríthetőek, valamint, ahogy ígértem, jöjjön, egy extrém példa is, a log-fájl, melynek adatszerkezete szinte teljesen homogén, 83-96 Kbájt/mp-vel töltődött fel! Egy FTP-re (a fizikai sávszélesség ~1,2-1,4 Kbájt/mp), ezt a teljesítményt, egy 1,5 Mbites DSL vonal is megirigyelhetné. Mindazonáltal azt sem felejthetjük el, hogy a Vodafone volt az, aki igazán elérhető közelségbe hozta a vezetékmentes internet lehetőségét, amikor is pár évvel ezelőtt elindította akkor még teljesen átalánydíjas szolgáltatását. Azt, hogy ez a szolgáltatás később egyre inkább megnyirbálttá és esetenként költségesebbé is vált annak köszönhetjük, hogy egy-két delikvens túlzott módon kihasználta ezt a lehetőséget, gondolok itt mindazokra, akik letöltő centerként hasznosították a szolgáltatást. Sajnos – amúgy teljesen jogosan - ez nem tetszett a szolgáltatónak, hiszen a megnövekedett forgalom nagyobb sugárzási energiát igényelt, valamint a géppark amortizációja is nagyobb tempóban következett be, ez pedig bárhogy is nézzük, költségnövelő hatású. Ez azért is furcsa, mert az otthoni felhasználás költségei is több részből állnak össze, például, ha 13-szor tovább töltünk le egy fájlt, mint például DSL-n, 13-szor tovább majszolja számítógépünk a 200 Watt körüli felvételével a villamos áramot. De azt is elég borzasztó látni, amikor egy CD-méretű fájl esetében a letöltési idő (ideális körülmények között) 48 óra körül mozog.

Végezetül csak annyit, hogy még így, a lekorlátozott, marketing szaktudással kiszínezett paramétereket figyelembe véve is, ez a szolgáltatás még mindig kedvező alternatívát jelenthet a nem telhetetlen felhasználóknak. Talán jelenleg az egyik legolcsóbb csetelő, otthonról mélezgető alternatívát jelentő vezeték nélküli megoldás, persze csak abban az esetben, ha egyébként is rendelkezünk előfizetéssel, mert csak GPRS szolgáltatás miatt előfizetést vásárolni - véleményem szerint - már komolyan megfontolandó. Ehhez képest minimális többletkiadással már DSL csomagból is választhatunk - feltéve, hogy rendelkezünk vezetékes telefonnal.

Kovách Kornél







Szerver/kliens oldali szoftveres tömörítéssel mért eredmény

Szerver/kliens oldali szoftveres tömörítés nélkül mért eredmény (nem cseréltük össze a képeket!)

ÖsszHangban a valósággal

Miénk negyedszer is Európa legjobb házimozi rendszere!

JVC

The Perfect Experience

TUNING KIÁLLÍTÁS

CSÚCSRA JÁRATVA

Számítógépes körökben a mai napig különleges területnek számít, az ún. „overclocking", avagy TUNING, a komponensek, pld. proci, memória, stb. maximális teljesítményen való járatása, illetve különleges (inkább vizuális) modifikációk barkácsolása (MODDING). Ez a gyakorlatban annyit jelent, hogy a vállakózó szellemű egyének lerántják a gépük burkolatát, és nekilátnak az ott található alkatrészek finomhangolásához. Nagyon divatos jelenség manapság vizuális effekt-gyárat létrehozni speciális villogó, világító, foszforeszkáló alkatrészek használatával, ami néha elképesztő eredményeket szül. Persze ajánlott haladó szoftver- és hardverismerettel rendelkezni a műveletek biztonságos végrehajtásához (főleg a tuningolásnál kell észnél lenni).

Ehhez az interneten már régóta fellelhető irodalom nyújt megfelelő hátteret, melyeket régebben csak külföldi oldalakon érhettünk el. Nagy örömünkre, kis hazánkban is gyorsan ráéreztek a tuningolás ízére, egyre népszerűbbé váltak ilyen jellegű cikkek, internetes lapok. Az ezzel foglalkozó emberkék fórumokba tömörülve osztották meg egymással a tapasztalataikat. Ennek ékes képviselői a HARDWAREOC (www.hardwareoc.hu), és a RADIKALMOD (www.radikalmod.hu) című weblapok, melyeket hazánk fiainak lelkes csoportjai igazgatnak. Itt aztán minden megtalálható, mi szem-szájnak ingere: hardware-tesztek, tuningtippek, ismertetők, újdonságok, úgyhogy minden érdeklődő kedvére mazsolázhat.

Nos, a fent említett lelkes csoportok tagjai gondoltak egyet, összedugták a fejüket, és fizikai formába öntötték minden tapasztalatukat, tudásukat, ezt pedig egy színvonalas, kétnapos kiállítás formájában mutatták be a nagyérdeműnek. Ez a maga formájában úttörőnek számító „happening" 2003. szeptember 27-28-án került megrendezésre, melyhez komoly támogatókat is sikerült megnyerni. A kiállítást és a versenyeket a Ramiris Rubin Rt., a Wentiltech Kft., a Senerit Hungary Kft., a Co-Run Kft., a Pulsar Hungary Kft., és a Triplex segítségével sikerült tető alá hozni.

A rendezvény látogatói megtekinthették a Gigabyte, az MSI és az ASUS új alaplapjait, valamint a Club3D, a Connect3D, a Sapphire, a Gigabyte, az ASUS, az MSI és a Triplex videokártyáit. Találkozhattak a Coolink, a Thermaltake, a Vantec, a Spire, valamint a Glacialtech hűtési megoldásaival, valamint piacvezető gyártók számítógépházaival is. Megtekinthető volt sok hűtési megoldás, illetve kipróbálhatóak voltak működés közben is (víz- és Peltier-hűtések). A rendezvénynek az V. kerületi kArton Múzeum és Galéria (1054. Budapest Alkotmány u. 18.) adott helyet, amely teljesen új helyszín az ilyen stílusú rendezvények történetében.

A számítógépes rendezvény ötletét egy korábbi órakiállítás adta, mivel akkor az órákat nagyon exkluzív üvegvitrinekben helyezték el. A mostanában egyre látványosabb számítógépes alkatrészek hasonló módon kiállítva nagyon jól mutatnak ezekben a vitrinekben, több számítógép-alkatrészekkel kereskedő cég hasonló módon igyekszik felhívni a figyelmet forgalmazott termékeire a saját üzleteiben. A rendkívül exkluzív külcsínű létesítmény 150m2-en fogadta látogatókat. A helyszíni megvalósítás kiváló volt, csak akkor éreztük szűkebbnek a teret, amikor egy-két vitrin előtt akkora tömeg gyűlt össze, hogy nehéz volt közeljutni és megnézni tartalmát. A kiállítók termékei az üvegvitrinekben kaptak helyet, melyekben látványosan csillogtak-villogtak a szuperebbnél-szuperebb videokártyák, alaplapok, különböző perifériák, de egyes termékeket a kihelyezett asztalokon testközelből is meglehetett vizsgálni, hallgatni. A kiállítás látogatói számtalan kütyüvel találkozhattak, a vízhűtéses masináktól kezdve a power tuningoláshoz szükséges Peltier-hűtésig minden létező megoldás jelen volt. Kapkodhattuk a fejünket jobbra-balra !

A kiállítás mellett komoly tuning- és mod-versenyek is megrendezésre kerültek, melyeket nagy érdeklődés kísért. Itt aztán bárki fia-lánya megmutathatta, mit is tud kicsiholni saját hardveréből, szoftverjeiből. Nem is kellett csalódnunk, nagy küzdel-

CSINÁLD MAGAD MOZGALOM KÉPVISELŐI

Számomra meghökkentő volt, hogy ismert és könnyen hozzáférheto anyagokból, milyen leleményesen lehet, különböző céleszközöket készíteni, a tuningverseny egyik ifjú résztvevője, például, egy zsiguli hűtőjének átalakított változatás használta hőcserélőnek vízhűtéses rendszerében. Ilyen módon, akár otthon fellelhető kellékekből is elkészíthetjük házi vízhűtésünket, melynek hatásfoka, koránt sem biztos, hogy el fog maradni, egy boltban vásárolható szettétől. Természetesen óva intek mindenkit, hogy azonnal kirobogjon a fészerbe, megmunkálható vasdarabok után kutatni, mert a kivitelezés folyamatát, minden esetben meg kell, hogy előzze, egy minden részletre kiterjedő tervező munka!

mek zajlottak, remek eredmények születtek. A modding versenyt egy picit nagyobb érdeklődés kísérte, többen jelentkeztek a versenyre is. Persze a laikusok számára is ez volt látványosabb, inkább, mint a könyékig gépükben turkáló tuning-mesterek viadala. A házmódosítások kivitelezése első osztályú volt, csodálatosan mutattak a sötétben sziporkázó, világító-villogó gépek, ventik, uv-fényforrások. A tuningszekció is remekül teljesített a rendezvényen, hiszen nem kevés munka, ötlet, improvizáció is bennefoglaltatott a munkájukban. Igazából mindenki megérdemelt volna egy különdíjat... talán majd legközelebb.

Összességében a hangulat nagyon jó volt, léptennyomon csacsogó, csevegő csoportokba botlott az ember, remek információkat lehetett begyűjteni a leendő tuningolóknak és moddereknek, arról nem is beszélve, hogy a helyszínen a hardverek színejavát felvonultatták, csak válogatni kellett közülük. A nagyfokú érdeklődés a kiállítás iránt azt mutatja, hogy a rendezvény ötlete helytálló volt, egy valós (és egyre fokozódó) igényt próbáltak a srácok kielégíteni – sikerrel.

Örömmel tapasztaltuk, hogy kis hazánk fiai lépést tartanak a technikával. Bizonyították, hogy a számítástechnika iránti rajongás tehetséggel párosulva remek végeredményekhez vezethet. Reméljük, mindenki jól érezte magát a rendezvényen, a szervezők szeretettel várnak mindenkit tavasszal újra egy még jobb, még nagyobb, még hosszabb kiállításon.

GuyBrush

AMIT A VÍRUSOKRÓL TUDNI ILLIK

Sajnos, manapság igencsak elszaporodtak a vírus névre hallgató kártékony elektronikus programok, melyek terjedését az Internet, az egész világot behálózó szövevényes rendszere is elősegíti. Ellenük nagyon sokféle módszerrel lehet védekezni, ám mindegyiknek az alapja, a felhasználó megfelelő tájékoztatása. Mi most ezt próbáljuk meg elősegíteni néhány fontos dolog megemlítésével, tévhitek elhessegetésével, védelmi lehetőségek, stratégiák fölvázolásával.

EGY KIS TÖRTÉNELEM

Hogy mikor jelent meg az első vírus, az csak definíció kérdése. Azt tudjuk, hogy ilyen névvel 1983-ban látta el a kártékony módon működő kódsorokat Fred Cohen, aki programozóként dolgozott ekkoriban. Az adatok tanúsága szerint a kifejezést előbb hozta be a köztudatba, mint hogy az első igazi vírus megjelent volna!

Ha alapot adunk a mendemondáknak (jó tudni, hogy az alig néhány évtizedes tudományágnak, a számítástechnikának is van már ehhez elegendő történelme), akkor valahol az 1980-as évek elején született meg az első számítógépes vírus, IBM XT-re. Egy biológiai kutatásokkal foglalkozó cég kapott megbízást arra, hogy reprodukálja a valós életben is szép számmal előforduló biológiai vírusok működését, és a modellezés segítségével így előrébb léphessenek a virológiával foglalkozó területeken.
Állítólag az egyik itt dolgozó alkalmazott összekülönbözött főnökével, és bosszúból egy játékcsomag mellé pakolta föl a kártékony kódot, mely a biológiai szimuláción alapult. Karácsony lévén az alkalmazottak örömmel pakolták föl a stuffokat gépeikre, és mivel akkoriban még nem voltak a manapság használatos vírusölők, a végeredmény elég katasztrofálisra sikeredett, az okozott pénzügyi kárról és presztízsveszteségről nem is beszélve.

Hogy a sztorit ki és mekkora mértékben hiszi el, igazából nem is számít, hiszen konkrét adatokkal is szolgálhatunk, mégpedig 1986-ból. Ekkor jelent meg ugyanis az első olyan vírus, mely nagyobb teteget is elért. A személyi számítógépek már elég nagy teret hódítottak meg maguknak ahhoz, hogy valakinek eszébe jusson hírnevet szerezni egy destruktív kódsor segítségével. A **Brain** a 360 kilobájtos hajlékonylemezek boot sectorát fertőzte meg, ráadásul még álcázni is képes volt magát. Ezt egyébként egy pakisztáni testvérpár jegyzi. Az ezt követő **Stoned** már a Master Boot Recordot fertőzi, és amelyik gép beszerezte, onnantól kezdve menthetetlen volt, mivel a merevlemez letisztítása nélkül a gépet el sem lehetett indítani.

1988-ban egy Indonéziából származó programozó létrehozza az első vírusölő programot, mely a Brain likvidálására jött létre – képes volt megkeresni a vírust, törölni azt a rendszerről, és immúnissá tenni azt a további Brain-féle támadások ellen. Az akkor még gyerekcipőben járó világhálón megjelenik az **Internet Worm**, mely közel 6000 gépet betegít meg. Rá egy évre az IBM kiadja az első kereskedelmi forgalomban kapható vírusölőt, és ezzel megkezdődik a vírusírók és az ellenük dolgozó cégek vetélkedése, és a könyörtelen versenyfutás az idővel, hiszen a vírusok terjedését csak az időben történő tájékoztatás, és megelőzés képes kordában tartani.

De hogy ne csak PC-s példákat hozzunk föl, érdemes megemlíteni a Commodre 64-es **BHP** nevű programot is, mely képes volt fertőzni a LOAD és SAVE funkciók segítségével, és így a hajlékonylemezre írni magát. Természetesen az „operációs rendszert” nem tudta megfertőzni, de ha vírusos lemezt futtatunk, azonnal bekerült a RUN parancs segítségével a memóriába, és onnan a lemezműveletek segítségével kerülhetett újabb lemezre.

Azonban az igazán elsőnek számító, dokumentált vírus Apple II-re íródott, még 1981-ben, vagy 1982-ben, és az operációs rendszert tartalmazó hajlékonylemezen terjedt. Az **Elk Cloner** névre hallgató kódsor egy hatsoros, mókás rigmust írt ki a felhasználó gépére.

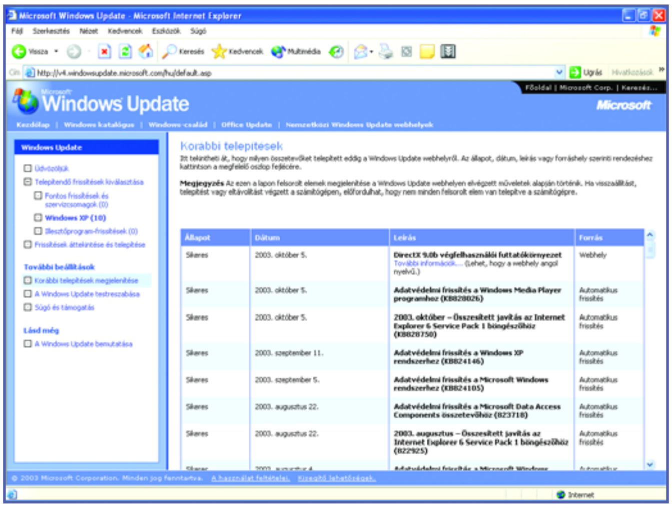
KASPERSKY LABS ÉS RAV

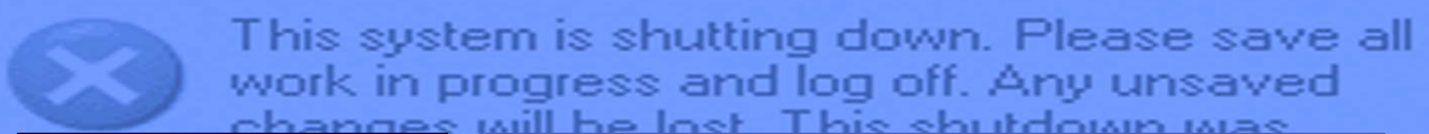
A Microsoft idén júniusban megvásárolta a RAV vírusvédelmi technológiát a GeCAD nevezetű cégtől, mely lépés segítségével a következő generációjú Windowsokba szeretnék ezt a technológiát integrálni. (Ahelyett, hogy a rendszert módosítanák, inkább újabb foltozásokat eszközölnek.) A RAV azonban ezzel a lépéssel kénytelen volt eddigi felhasználóit tájékoztatni arról, hogy a továbbiakban a termékekhez kapcsolódó szolgáltatások megszűnnek, még a legfontosabb, a vírusok listájának adatbázis-frissítése is.

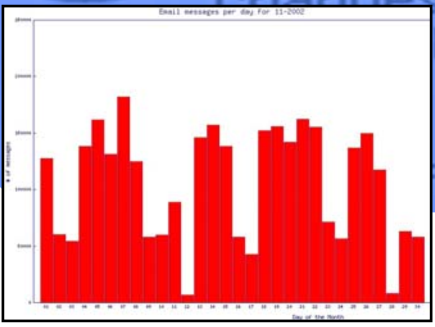
A 2004 szeptemberétől megszűnő szolgáltatások helyét próbálja meg a Kaspersky áthidalni. Ehhez kialakítottak egy olyan konstrukciót, mely esetében a jelenlegi RAV-használó ügyfelek 50%-os kedvezménnyel térhetnek át a Kaspersky megoldásaira. Az aktuális RAV licenc által lefedett időszakra pedig a vásárlók ingyenesen megkapják a Kaspersky Anti-Virus terméket.

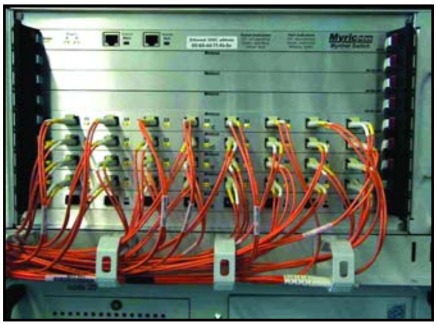
DE MI IS AZ A VÍRUS?

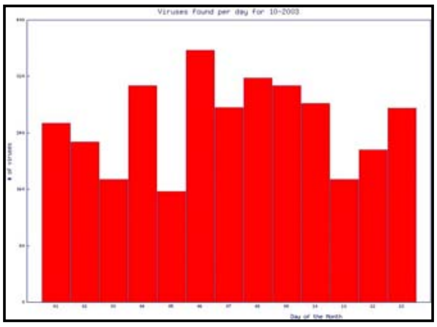
Különböző besorolások léteznek, amelyeket manapság tovább színesít a tény, hogy az egyes megoldások különböző technikákat is ötvöznek a minél nagyobb sikerű terjedés érdekében. A vírus legfőbb tulajdonsága, hogy terjedni képes különböző csatornák segítségével. Némelyikük teljesen ártalmatlan, más példányok kíméletlenül tönkreteszik a felhasználó rendszerét, törölve, vagy felülírva az ott tárolt adatokat, működési rendellenességeket produkálva. Az újabb vírusok némelyike, pedig biztonsági rést is nyit az adott gépen (összefoglaló néven **trójainak** hívjuk őket, mivel hasznos programnak álcázva beépülnek a rendszerbe, és így teszik sebezhetővé), amelyen keresztül rossz szándékkal betörni képes cyber-bűnözők vehetik át az











irányítást gépünk felett, jóformán úgy, hogy mindezt észre sem vesszük.

A komolyabb alkotások igen megfontolt terjedési és önvédelmi mechanizmusokkal rendelkeznek. Egy-egy ilyen vírus felismerését sokáig akadályozta, hogy nem léteztek rezidens (azaz állandóan a memóriában csücsülő, az eseményeket figyelő) vírusölők, és bizony, ha egy vírus csak egy adott napon aktivizálta magát, addig lehet, hogy a felhasználó nem is tudott arról, milyen pusztító kód rejtezik a gépen belül, csak ha már késő volt. A vírusok meglétének felfedezéséhez tehát nem kis mennyiségű szaktudás is szükséges, és ez az, amit az átlagfelhasználótól nem várhatunk el. Ellenben mára azért elég komoly védelmi eszközöket is kifejlesztettek egyes cégek, melyek segítségével majdnem biztosak lehetünk abban, hogy gépünket semmi vész nem éri. Azért, csak majdnem, hiszen mint tudjuk, az emberi butaság határtalan, ráadásul mindezen szoftverek csak akkor hatékonyak, ha periodikusan frissítjük is őket, legtöbbször az Internet segítségével.

Mi a helyzet ma?

Manapság a legnépszerűbbek (negatív értelemben, természetesen) az e-maileken keresztül fertőző vírusok, melyek önmagukban, vagy tartalmaznak még egy trójait is, vagy „mindössze” egy saját levelezőszervert, mely segítségével észrevétlenül elküldhetik magukat a levelezőszoftverünkben található összes kapcsolatunk levélcímére (főként a féregvírusok ilyenek). A legnagyobb problémát az okozza napjainkban, hogy a felhasználók teljesen naivak, ráadásul random módon kattintgatnak a beérkező levelek mellékleteire, még akkor is, ha annak a feladóját nem is ismerik, hovatovább, az adott levél szövege nem is az általuk beszélt nyelven íródott.

A két legfőbb veszélyforrás egyike, hogy ezek a levelek egyszerűen fölemésztik a rendelkezésre álló sávszélességet. Ugyan senki sem tudja pontosan lemérni, az Internet forgalmának hány százalékát teszik ki a vírusos levelek, mindenesetre jóval nagyobbat annál, ami még az elfogadható kategóriába lenne sorolható. (Cégek szerverei, publikus

Hoax

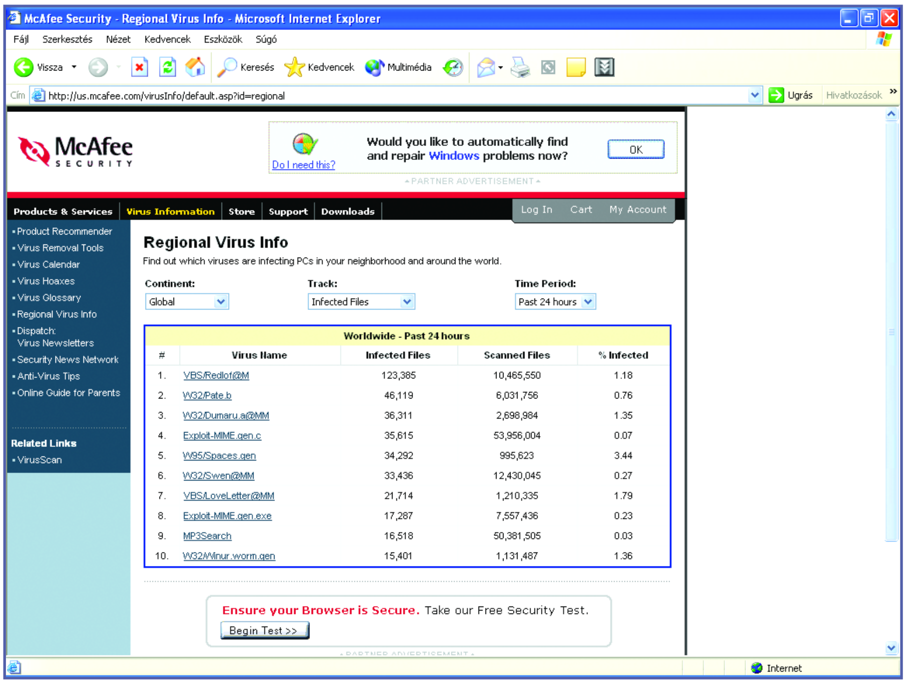
A hoax fogalma nem keverendő össze sem a vírusokkal, sem a spamekkel. A hoax a felhasználó jóhiszeműségére ill. tájékozatlanságára épít. A feladata mindössze annyi, hogy a felhasználók számára minél több bosszúságot okozzon, és hogy terjedésével, a vírusos e-mailekhez hasonlóan, a hasznos sávszélességet vegye el az egyes számítógépek elől. A hoaxot arról lehet megismerni, hogy a levelek végére oda van biggyesztve, hogy csak akkor vagy jó fej, ha az adott levelet legalább 10/20/50/... barátodnak/ismerősödnek továbbküldöd. Persze, mindez kiegészülhet azzal, hogy csak ekkor nyersz a lottón, vagy ekkor teljesül a kívánságod, vagy hogy ebben az esetben egy ingyen mobiltelefonhoz juthatsz, esetleg piros levelibékák potyognak az égből, és három fiatal és egyben mezítelen lány kopogtat az ajtódon.

Ezek egyike sem felel meg a valóságnak. (A három lányos verzió lehet, hogy bejön 100 évben egyszer, ha a körülmények megfelelők: például koedukált koleszban laksz, és éppen bulit rendeznek a szomszédságodban, és a lányok eltévesztik a szobaszámot...) Sajnálatos módon manapság egyre durvább levelek is érkeznek, melyek a jó szándékú embereket célozzák meg. Ilyen az, amikor leírják a levélben, hogy egy rákos kisgyerek gyógyítását segíti elő az, aki továbbküldi a levelet, melynek útját az XY cég nyomon követi, és minden levél után 20 centet fizet. Persze, a valóság teljesen más, hiszen az adott szolgáltatók egyrészről nem tudják követni az ilyen leveleket, másrészről pedig eszük ágában sincs levelenként fizetni, amikor nekik minden ilyen hoax terjesztése inkább további költségeket jelent, ezzel csak a hálózatukat terheli az illető delikvens. Kis utánagondolással könnyen rá lehet jönni, mennyire nonszensz az ötlet, és hogy milliónyi más, könnyebben ellenőrizhető megoldással lehetne egy hasonló kezdeményezést támogatni.

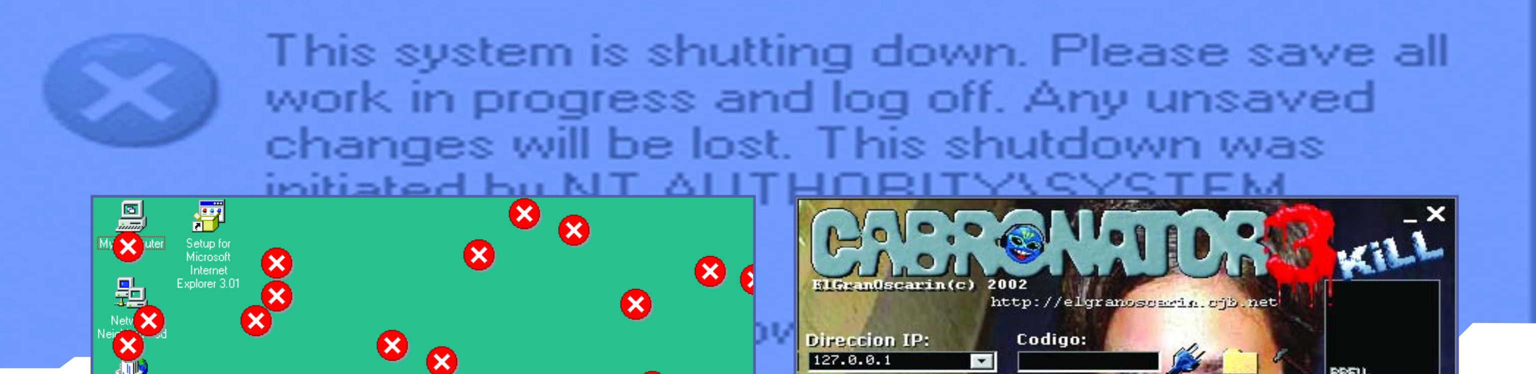
A hoax egyik életveszélyes változata a **scam** (fut még **advance fee scam/fraud**, **419 fraud**, **nigerian scam** néven is), melyre válaszolva jó esetben csak pénzünket, rosszabb esetben akár életünket is elveszíthetjük. Ebben egy magát Nigéria (vagy más, többségében afrikai ország) magas rangú tisztviselőjének kiadó személy kér bennünket arra, segítsünk nekik pénzt mozgatni egyik országból a másikba, amiért cserébe mi is százalékos részesedést kapunk. Volt, aki már kiutazott a jól hangzó ajánlat alapján a célországba, ott elvették pénzét, majd szépen eltették láb alól az illetőt.
Aki kevésbé drámai módon járt pórul, annak „csak” bankszámlájáról emeltek le pénzt, vagy éppen, ha mégis kiutazott, akkor agyba-főbe verve érkezett haza.

Internetszolgáltatók

A vírusok megállítására az egyik legkönnyebb módszer az lenne, ha az internetszolgáltatók felelősségteljesen viselnék a feladat rájuk háruló részét, és a náluk tárolt levelek esetében folyamatos vírusellenőrzést végeznének. Egyes szolgáltatók meg is teszik ezt (általában a kisebbek, akiknél ez nagyobb problémát jelent), ám mások ódzkodnak ettől. Vagy azért, mert félnek, hogy megsértik a felhasználók privát szféráját, vagy azért, mert nem óhajtanak erre plusz költségeket félretenni.
Pedig ha minden levéltovábbító szerveren lenne egyfajta szűrés, sikerülhetne a probléma gyökerénél beavatkozni, és megelőzni a szélesebb körben történő fertőzést.



Worldwide - Past 24 hours				
#	Virus Name	Infected Files	Scanned Files	% Infected
1.	VBS/Redlof@M	123,385	10,465,550	1.18
2.	W32/Pate.b	46,119	6,031,756	0.76
3.	W32/Dumaru.a@MM	36,311	2,698,984	1.35
4.	Exploit-MIME.gen.c	35,615	53,956,004	0.07
5.	W95/Spaces.gen	34,292	995,623	3.44
6.	W32/Swen@MM	33,436	12,430,045	0.27
7.	VBS/LoveLetter@MM	21,714	1,210,335	1.79
8.	Exploit-MIME.gen.exe	17,287	7,557,436	0.23
9.	MP3Search	16,518	50,381,505	0.03
10.	W32/Winur.worm.gen	15,401	1,131,487	1.36



szolgáltatások állnak esetenként napokig emiatt.) A másik, hogy a beépített levelezőszerverek segítségével aztán még nehezebb ellenőrizni, milyen forrásból érkezik az „áldás", azt nem is említve, amikor rosszakaróink mindezen erőforrásokat még további spamek, azaz kéretlen ajánlatok, reklámlevelek továbbítására használják föl. (Ki ne kapott volna már ajánlatot recept nélküli gyógyszerre, vagy éppen férfiasságának növelésére!?) És akkor nem is említettük még a rendszergazdák hosszú, álmatlan éjszakáit, amikor próbálják kideríteni, melyik felhasználójuk gépe ontja a levelek ezreit, és hogy hogyan állítsák azt meg.

További adalék, hogy ha biztonsági rés nyitásának segítségével terjed egy vírus, akkor a megnyitott résen keresztül, kihasználva a gép védtelenségét, át lehet fölötte venni az irányítást, és egy összehangolt támadás keretein belül akár 20-25 gépről is meg lehet támadni egy-egy nagyobb szolgáltatást, weboldalt, mely támadás manapság a megnövekedett sávszélesség segítségével (ADSL, kábelnet) igencsak eredményes is lehet.

Mi a megoldás? (És egyben a probléma)

A jelenleg használt népszerű operációs rendszerek (direkt nem említek fejlesztőcéget, szerintem e nélkül is tudja mindenki, melyikre gondolok) nem a biztonságosság jegyében születtek, hanem inkább a „mindent-bele-attól-kell-majd-a-népnek-jól" gondolattal a háttérben. Ezek a rendszerek abból indulnak ki, hogy a felhasználó maximális irányítással kell, hogy bírjon a gépe fölött, és mindenhez muszáj, hogy legyen hozzáférése. A végeredmény, hogy ha egyszer kikap valaki egy vírust, az a gép összes erőforrását elérheti minden nehézség nélkül.

Ezzel szemben napjaink UNIX-rendszerei a lehető legkevesebb dologhoz nyújtanak elérést. Pont ahhoz, amire egy átlagfelhasználónak szüksége lehet. (Szövegszerkesztés, multimédiás alkalmazások, játékok, Internet stb.) Amihez semmi köze, azt nem is teszik számára elérhetővé. (Hálózati eszközök módosítása, hálózati támadásokhoz is használható eszközök, a fő rendszermag és a köré épülő alkalmazások stb.) Nem véletlen, hogy utóbbi rendszerekhez alig lehet találni vírusokat, és, még ha léteznek is (mert léteznek!), a terjedésük, az alapértelmezett biztonsági intézkedéseknek köszönhetően, teljes mértékben limitált.

Természetesen sok felhasználó számára a használt programok miatt nem többesélyes az operációs rendszer kiválasztása, még akkor sem, ha manapság elég kevés olyan dolog van, amit Linux alatt nem lehetne elérni, pótolni. Még ezekben az esetekben is sikeresen megelőzhető egy-egy támadás ill. a vírusok beszerzése, ha friss vírusölővel, működőképes tűzfallal, és kis odafigyeléssel használjuk gépünket a mindennapi feladatok ellátására. Mivel cikkünk nem termékismertető, így az előbbi kettőre nem fogok tippet adni (se példát a rossz választásra), viszont az utóbbihoz van néhány alapszabály, melyek betartása segíthet a bosszúság elkerülésében.

Blaster

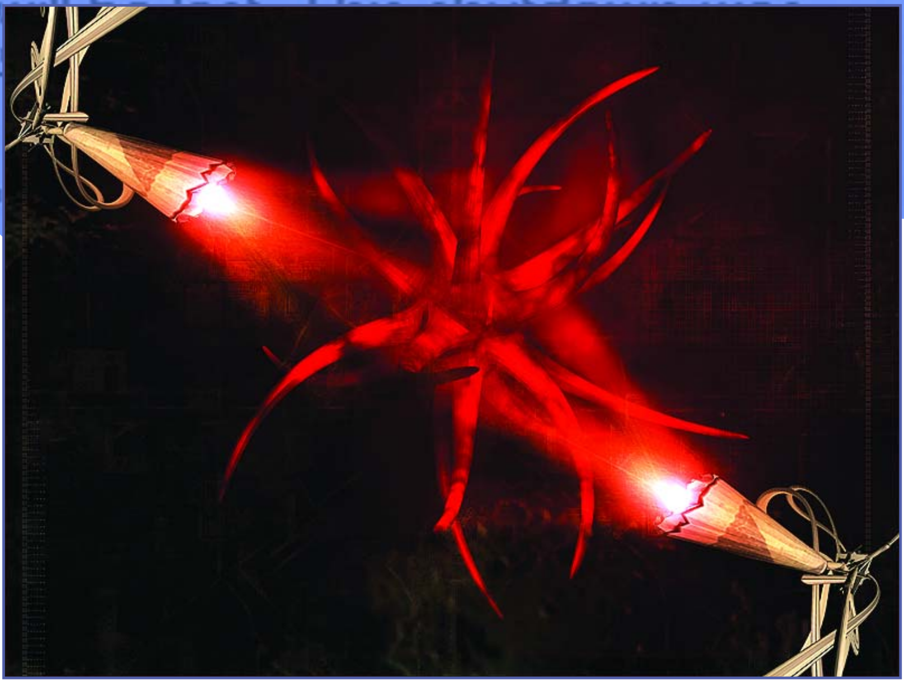
A **LovSan**, avagy ismertebb nevén a **Blaster** ill. **MSBlast** féregvírus igencsak kiemelkedő teljesítményt ért el, már ami a pusztítást illeti. Az idén augusztus 11-én felfedezett féregvírus az NT-alapú (NT4, 2K, XP, .NET) operációs rendszereket támadta meg, kihasználva ezek egy ismert biztonsági rését. Ugyan a rés foltozása már majdnem egy hónapja elérhető volt, ekkorra, mégis, a felhasználók nagy százaléka nem frissítette rendszerét. Mindez csak azért érdekes, mert ezt a lépést a nagy szolgáltatók, a szervertulajdonosok rendszergazdái is elfelejtették megtenni.

A Blaster a fertőzés után beeszi magát a rendszerbe, és tesz róla, hogy minden indításkor aktivizálódhasson. A működése során a hálózat segítségével terjed, egyszerre 20 IP-címet ellenőrizve. Amennyiben ezen gépek valamelyike, szintén rendelkezik a hibával, néhány másodperc alatt azt is megfertőzi. (Beépített FTP-szerver segítségével terjed, majd a hozzáférés megszerzése után a távoli gépen is lefuttatja a kódját.) A féreg ráadásul a fertőzött gépek segítségével augusztus 16-tól kezdve folyamatosan támadta a **windowsupdate.com** címet, így egy hosszabb ideig a termékfrissítési szolgáltatás elérhetetlenné is vált. Mivel a féreg nem volt tökéletesen megírva, így a hibaüzenetek révén is fel lehetett fedezni, hogy valami nem stimmel az adott rendszerrel.

LEVELEZŐPROGRAMOK

A vírusok egyik melegágya az **Outlook Express** levelezőprogram. Egyrészt van benne egy rakás biztonsági hiba, másrészt képes minden HTML-levelet úgy megnyitni, mintha csak egy böngészőben néznénk az adott oldalt. Ennek az eredménye, hogy ha az adott dokumentum tartalmaz futtatható kódsort, az le is fog futni azonnal. A másik külön probléma, hogy a mellékletekre elég rákattintani, és máris elindul a hozzájuk társított program (vagy ha futtatható programról van szó, akkor az adott program maga). Minden olyan levelezőkliens esetében, amely mögött olyan programozók állnak, akik valaha is próbáltak már biztonságos rendszert kiépíteni, biztos, hogy a mellékleteket előbb el kell mentenünk valahová, és nem lehet azonnal elindítani azokat.

Szerencsére az OE is testreszabható, így ki lehet kapcsolni a mellékletek futtatásának lehetőségét, ahogy az alapértelmezett HTML-megjelenítést is, ám van egy olyan sanda gyanúm, hogy mindezt a felhasználók elenyészően kis százaléka teszi meg a program használatbavétele előtt.



- Mindig legyünk naprakészek! Ebben sok külföldi és magyar oldal lehet a segítségünkre, például ilyen a Vírus Híradó is. (http://www.virushirado.hu)
- Ha használunk rezidens vírusölőt, rendszeresen frissítsük annak adatbázisát, különben nem számíthatunk hatékony védelemre!
- Rendszeresen frissítsük operációs rendszerünket, így elkerülhetjük, hogy olyan biztonsági réssel rendelkezzen, amelyre már létezik gyógyír!
- Az idegen forrásból érkező anyagokkal vigyázzunk!
- A levelezőprogramokban ne nyissunk meg mellékleteket mindaddig, ameddig nem bizonyosodtunk meg azok vírusmentességéről!
- Figyeljük rendszerünk működését, és ha valami rendellenességet tapasztalunk, futtassunk le egy víruskeresést! Mindezek mellett minél többet tudunk az általunk használt operációs rendszerről, annál nagyobb a valószínűsége, hogy ismerjük a benne rejlő veszélyforrásokat, és tudjuk, mi számít rendellenes működésnek. (Többek között ezért is érdemes nyílt forráskóddal rendelkező programokat futtatni.)
- A fontos adatokról mindig készítsünk biztonsági másolatot! (Lehetőleg ellenőrizzük, hogy az archivált adatok nem vírusosak...)

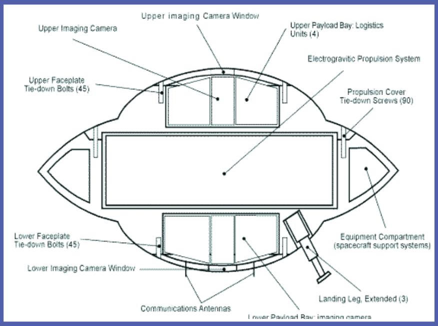
Chilly

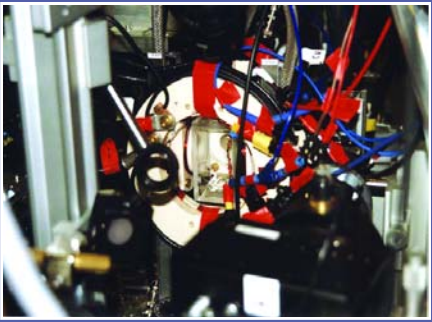
Pc guru 2003/10-es számából a 89. oldalon található wonderline hirdetés ismétlése.

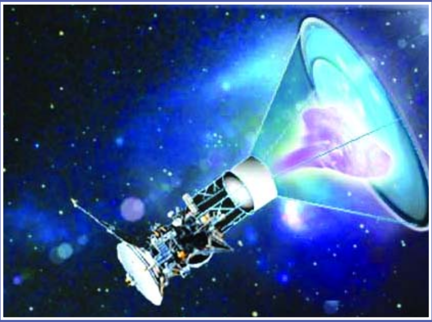
HOMOK A GÉPEZETBEN

Talán nem bánjátok, ha mai összeállításunkat egyetlen témának, nevezetesen az űrkutatásnak szenteljük, de mint látni fogjátok, ennek is van játékipari vonatkozása, másrészt beszámolhatunk egy igencsak izgalmas magyar projektről, és egy ma még talán futurisztikusnak tűnő kutatásról.

Irány az űr! Múlt havi számunkban (10. oldal) már szóba került John Carmack félisten űrbéli kalandozása. Talán nem árt összefoglalni, miről is van szó. A St. Louis-i X PRIZE Foundation 1996 májusában nyílt versenyt hirdetett magánfinanszírozású űrrepülőgépek építésére. Az ötletet Charles Lindbergh 1927-es Atlanti-óceán átrepülése ihlette, mely annak idején szintén magánerőből, a 25 ezer dolláros Ortega-díj megnyeréséért jött létre, és amely a repülési iparág robbanásszerű fejlődéséhez vezetett. Az X PRIZE kiírása értelmében az a csapat nyeri el a 10 millió dolláros fődíjat, aki magánpénzforrásokból megépít egy három személy szállítására alkalmas űrrepülőgépet, azzal feljut 100 kilométeres magasságba (az atmoszféra és a világűr határa), majd onnan biztonságosan visszatér a Földre, és mindezt ugyanezen járművel két héten belül megismétli. Az alapítvány ettől a kereskedelmi űrrepülés fellendülését várja, olyan területeken, mint az űrturizmus, a műholdak olcsóbb pályára állítása, fontos csomagok gyors célba juttatása (ez pl. szervátültetésnél életmentő lehet), vagy a gyors, közvetlen személyszállítás. A szponzorok között olyan neveket találunk, mint Tom Clancy és Arthur C. Clarke írók, Richard „Ultima” Garriott, az Origin atyja, Erik Lindbergh, Charles Lindbergh unokája, a „szóbeli” támogatók (hírverő hírességek) között pedig ott van Dennis Tito, az első magánűrhajós, John Glenn szenátor, Buzz Aldrin, az Apollo 11 űrhajósa, vagy Tom Hanks.



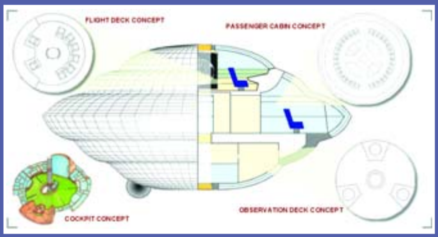


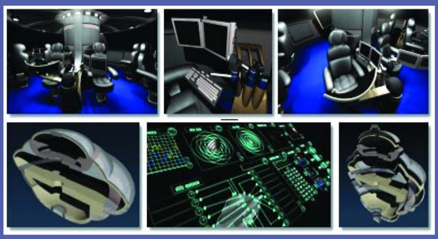


Jelenleg hét ország 23 csapata van versenyben, a legfrissebb hírek szerint kettő jutott nagyon közel ahhoz, hogy 9-12 hónapon belül végrehajtsa az űrrepülést. Egyik a Scaled Composites, melyet a repülés egyik nagy öregje, Burt Rutan vezet, a másik John Carmack társasága, az Armadillo Aerospace, mely hét férfiból, egy hölgyből és egy Widget nevű armadillóból (tatu, örvös állat, ilyen szerepel az Infogrames emblémájában is, a mexikói hitvilágban az örök élet jelképe) áll. A Black Armadillo egy függőleges kilövésű, egyfokozatú, hidrogén-peroxid meghajtású űrrepülőgép, hagyományosnak nem nevezhető működéssel. A rakétahajtómű feladata például nemcsak a jármű célba juttatása, de annak stabilizálása is. A 6055 liter üzemanyag kb. 145 másodperc alatt ég el, ezalatt kb. 3700 km/h sebességgel elér 56 kilométerre, majd tovább emelkedik a 107 kilométeres csúcsmagasságba. Innen „átadja magát a gravitációnak”, azaz megkezdi az ereszkedést, a megfelelő sűrűségű atmoszférát elérve kinyílik egy kis segédernyő, mely biztosítja a stabil ereszkedést. A repülés kilencedik percében, amikor a jármű 3 kilométerre megközelíti a Föld felszínét, kinyílik a fő-, illetve üzemzavar esetén a tartalékernyő. Hat perccel később a rakéta földet ér kb. 7.62 m/s sebességgel, a becsapódás erejét a speciálisan megtervezett, deformálódó alumínium orrkúp tovább tompítja, végül a test az oldalára dől, ezzel ér véget az utazás. A Black Armadillo már túl van az első próbaútján, ugyanis júliusban az ülésekbe három, összesen 273 kiló súlyú homokzsákot szíjaztak, és szintén leterhelték a gép hátsó részét (a hajtómű és a tartalék visszatérő rendszer súlyának megfelelően), majd egy helikopter a magasba emelte a járművet, és elengedte. A fékezőernyő azonnal kinyílott, a jármű biztonsággal földet ért. Az elméleti mérések szerint a személyzetre az űrrepülés időtartama alatt kb. 2-5 G terhelés hat, ezzel szemben a teszten a leereszkedéskor 10 G-t mértek, ami még mindig elfogadható.

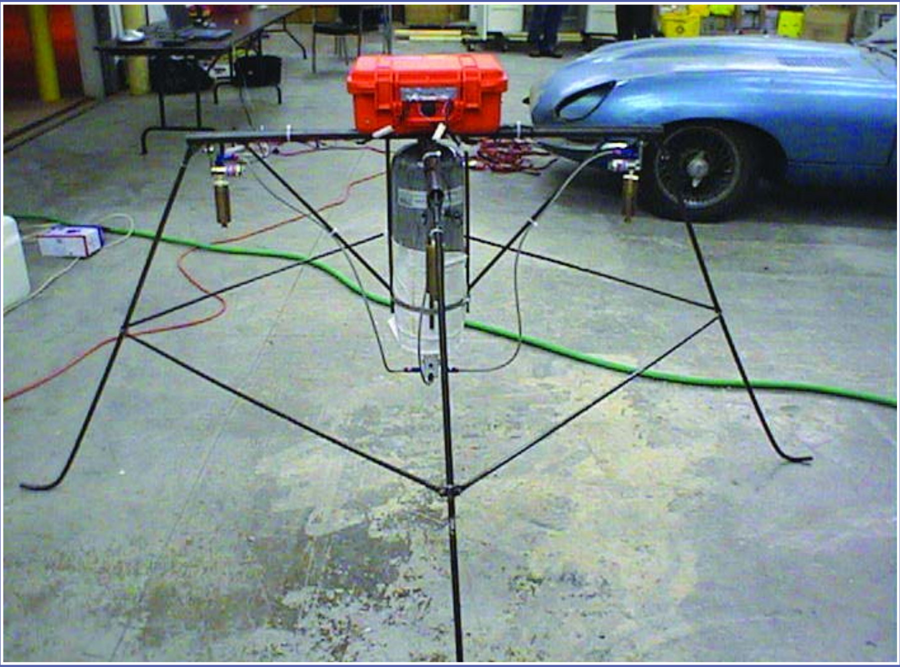
John Carmack tehát nagyon közel áll ahhoz, hogy a játékipar után az űrhajózásba is beírja nevét. Drukkoljunk neki együtt (hiszen ebben a projektben benne van mindazok pénze, akik megvásároltak akár egy Carmack-motoros játékot is), és annak is, hogy épségben visszatérjen, és írjon még pár engine-t nekünk...

...és a magyarok? Gondolom senkit nem lep meg különösebben, hogy a versenybe magyar csapat is jelentkezett – ám ezt az X-díj elnöksége nem fogadta el. Az ok prózai: hazánk fiai egy forradalmian új, eddig ismeretlen és működését tekintve nem kipróbált technológiával épített űrhajót kívántak benevezni. A hagyományos rakéta-





hajtóművel szemben a budapesti Gravity Control Technologies ugyanis egy, a gravitáció befolyásolásával működő meghajtó rendszert fejleszt, és ez az alapelv a hagyományos tudomány mai állása szerint nem is létezik... A magánkézben lévő űrrepülési kutatócég 1999-ben épp azért jött létre, hogy a szupravezetés és a nullponti energia kihasználásával hajtóanyag nélküli meghajtási technológiát dolgozzon ki. Az elképzelés Andrej Szaharov Nobel-békedíjas fizikus nevéhez fűződik, aki a hatvanas évek végén fejtette ki elméletét: a gravitáció annak a "súrlódásnak" az eredménye, melyet a nulla pontos energiamezőbe, vagy kvantumvákuumba be- és abból kilépő atomi és szubatomi részecskék okoznak. A GCT kutatói szerint egyes részecskéknél kontrolláltan is elő lehet idézni a ki- és belépést ebbe a nulla pontos energiamezőbe, így létre lehet hozni egy mesterséges gravitációs mezőt, amivel azután meg lehet hajtani egy űrhajót. A cég honlapján három, ezen meghajtást használó jármű terve látható. Az első egy három méter átmérőjű, pilóta nélküli csészealj, a második egy 19 méter



átmérőjű, ember szállítására is alkalmas típus, a harmadik egy nagyméretű utasszállító gép. A hagyományos légiforgalomra szánt modell 58 méter hosszú, 8 méter átmérőjű szivar alakú szerkezet, mely 1500 km/h sebességgel közlekedik, az űrturistáknak pedig egy 56 méter átmérőjű csészealjat terveznek, mely 980 utast tud 8 órás űrutakra vinni – ez a jármű Rozsnyay Viktor ügyvezető szerint megfelelő finanszírozás mellett akár 2012-ben útnak indulhatna. A rövid távú tervek szerint a cég öt éven belül el szeretné készíteni az ember nélküli járművet, egy gravitációs generátor prototípusát, egy nem rádióhullám alapú kommunikációs eszközt, és új generációs, hőmérséklet-független szupravezetőket. A GCT Csillebércen, a Központi Fizikai Kutatóintézettől bérel laboratóriumot, kutatásaikra eddig 1,2 millió dollárt költöttek.

Az X-díj elnökségének elutasítása nem végleges – annak utolsó sora ugyanis így hangzik: "Örömünkre szolgálna, ha újra elbírálhatnánk a jelentkezésüket, amikor bebizonyosodik, hogy elképzelésük megvalósítható. Bátorítjuk a GCT-t a kutatás folytatására.". Ehhez csak egyetlen mondatot tudok hozzáfűzni: Hajrá, magyarok!

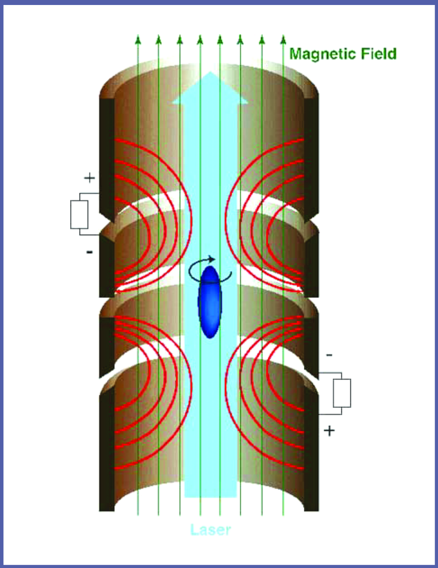
Antianyag a mindennapokban. Zárjuk az űrtémát egy igen izgalmas friss hírrel. Még pár éve is az antianyag felhasználása csak sci-fi írók fantáziájában létezett – ma már azonban kézzel fogható valóság! Évek óta folynak a kísérletek, melyben már többször sikeresen állítottak elő antihidrogént. A hagyományos hidrogénben egy elektron kering a proton körül, míg az antihidrogén ennek pontos ellentéte, azaz egy pozitron - pozitív töltésű elektron - kering egy antiproton, vagy negatív töltésű proton körül. Az antianyag tehát a hagyományos tükörképe ellentétes tulajdonságokkal, azaz ha anyaggal ütközik, megsemmisül, ekkor elektromágneses sugárzás keletkezik. A tudósok szerint ez a folyamat döntő fontosságú volt az univerzum kialakulásában, bár az még rejtély, hogy miért termelődik olyan kis mennyiség a természetben. Szeptember közepén európai tudósoknak a CERN részecskegyorsítójában sikerült nagy mennyiségben előállítani ezt az anyagot – ez pontosan 50 ezer atomot jelent, mely az eddigi legjobb eredmény.

Steve Howe, aki maga is tanulmányozta az anyagot, míg a költségvetések megnyirbálása más területre nem vezette, most a NASA Fejlett Elképzelések Intézete (NASA Institute for Advanced Concepts - NIAC) támogatásával elkezdte egy antianyag meghajtású űrjármű tervezését. A jármű első ránézésre olyan, mint egy hagyományos napvitorlás eszköz, ám maga a vitorla ezekhez képest jóval kisebb, kb. 5 méter átmérőjű, és a jármű saját „szelét” fogja fel a hajtáshoz. A szerkezetből kilépő antianyag-részecskék hozzáütődnek a palásthoz, az ekkor keletkező robbanáskor tolóerő keletkezik, ám ennél is fontosabb, hogy a megsemmisüléskor a vitorlát borító uránium 235 bevonaton maghasadás jön létre, és igazából ez adja a fő hajtást. Mindezek a megoldások lehetővé teszik, hogy a jármű alacsony tömegű legyen, hiszen ez gyorsabb haladást tesz lehetővé – az űrjármű négy hónap alatt felgyorsulna 116 km/sec utazósebességre. A cél, hogy a 250 csillagászati egységre lévő Oort üstököstelhőt 10 év alatt elérjék – ez az egység a Nap-Föld távolsággal egyezik meg, azaz 149 millió kilométer, és összehasonlításul: a 25 éve úton lévő Voyager 1 még csak 77 egységet tett meg (a maga „csigalassúságú” 17.4 km/sec sebességével)...

A dologgal csak két baj van. Az első, mint fent írtam, hogy nagyon kis mennyiséget lehet előállítani – az a bizonyos 50 ezer atom 15 percig látna el energiával egy 100W-os izzót, előállításához ráadásul tízmilliárdszor annyi energia szükséges, mint amennyit az termel. A második a biztonságos tárolás, hiszen ha beletöltjük egy tartályba, annak falához ütközve az antianyag megsemmisül. Erre két módszer látszik alkalmasnak. Az első a felmágnesezett antiprotonokat mélyhűtött hagyományos hidrogénben tárolná, a mágneses mező és az alacsony hőmérséklet megakadályozná a részecskék falnak csapódását. A második „engedélyezné” a pozitronoknak és antiprotonoknak, hogy antihidrogénné egyesüljenek, ebben a kristályos, „nanohópelyhes” formában elméletileg könnyebb lenne tárolni őket – Howe elmondta, hogy létezik egy Ioffe-csapda, mely valószínűleg alkalmas lenne a tárolásra.

A kutató azóta álmodozik az antianyagról, amióta a Star Trekben meglátta (az eredeti sorozatban ez az anyag hajtotta az űrszekeret) - persze azt is beismeri, hogy még csak a peremvidéken járnak, és sok-sok év, no meg több millió dollár kell az elképzelések valóra váltásához.

]{redenc



ALTERNATÍV E-MAIL KLIENSEK (1. RÉSZ)

Korábbi számainkban röviden szóltunk már különböző levelező programokról, beszéltünk az e-mailezés főbb veszélyeiről, illetve ezeknek a megoldásairól, elkerüléseiről. Ebben a cikksorozatban olyan levelező programokról fogunk részletesebben írni, amelyek tudásukat tekintve néha túlszárnyalják a felhasználók köreiben legnépszerűbb szoftvert, az Outlook Express-t is. Nem is beszélve a biztonságról, amit sajnos ma már nagyon is komolyan kell venni, hiszen egyre több veszéllyel kell szembenézniük a felhasználóknak. A legtöbben viszont erre nem fordítanak gondot, ezért könnyűszerrel terjedhetnek el világszerte az újabb és újabb vírusok, amik mind a kezdő felhasználók naivitására, tapasztalatlanságára építenek. Az elmúlt hónapokban számos példát láthattunk erre. No de itt az idő, hogy a változások útjára lépjünk. Ehhez persze kevés a megfelelő levelező kliens, alapvetően az e-mailezési szokásain kell változtatni annak, aki el akarja kerülni a legújabb vírusok pusztításait. Feltéve természetesen, ha nem más útvonalon kerülnek hozzánk, de az már más téma; ma már általában az elektronikus levél a legfrissebb vírusok terjedési közege.

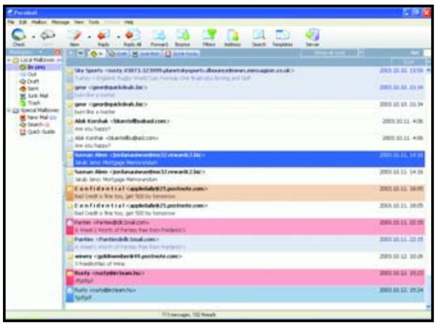
A legnagyobb problémát az okozza, hogy a legtöbb levélben terjedő rosszindulatú programot (akár vírust, akár valamilyen szkriptet) úgy készítenek el, hogy az a lehető legtöbb felhasználó gépét megfertőzze. Ehhez pedig kapóra jön az, hogy az emberek legtöbbjénél Outlook Express a favorizált levelező program; ráadásul csak nagyon kevés hányaduk végzi el a szükséges biztonsági beállításokat, telepíti a megfelelő patch-cseket.

Ezeken elgondolkodva talán érdemes lehet kipróbálni – akár rövid időre is - egy alternatív e-mail klienst. Ebben a választásban próbálunk meg segíteni ezzel a cikksorozattal.

POCOMAIL 3.1

A PocoMail „karrierjét” már indulása óta figyeltem. A PocoSystem által gyártott levelező program 2000. április 5-én jelent meg második verziójával, majd ezt követően folyamatosan jöttek az alverziók is. Már ekkor látszott, hogy jó úton indultak el a srácok a fejlesztésben, ám még az egész kissé (talán nagyon is) kiforratlan volt; ez még ma is megfigyelhető a program egy-két részletén. 2003. június 27-én aztán elindult a hármas széria is, amely már jelentős újításokkal büszkélkedhetett. Ebben a formájában már az egyik legjobb e-mail kliensnek számít a piacon – nem véletlenül, hogy többszörösen díjnyertes programról van szó. Lássuk, mit is tud százon…

Ha „kintről befelé” vizsgálódunk, akkor természetszerűleg először a program megjelenése fog a szemünk elé kerülni. Erre panasz nem lehet, hiszen lehetőségünk van bármilyen felosztásban, tetszőleges szkinnel felvértezni kezelőfelületünket. Ennél a készítők egy kis cselhez is folyamodtak, mivel a hivatalos weblapon szabadon letölthető formában rendelkezésre álló szkinekhez, illetve egyéb extrákhoz csak eredeti cd-kulccsal lehet hozzáférni. Érdemes szót ejteni a levelek listájának megjelenítéséről, mivel sok olyan dolgot állíthatunk be rajta, amit más levelező programoknál nemigen – vagy csak ritkán – tehetünk meg. Először is választhatunk, hogy egy-egy levelet a klasszikus formában, egy sorban jelenítsen meg, vagy pedig úgynevezett multi-line-ban. Utóbbi talán elsőre kicsit szokatlan lehet, sok levél átböngészése esetén pedig zavaró is, de nem mutat rosszul. Szintén ügyes megoldás, hogy pár kattintással kijelölhetjük, hogy pontosan mely leveleket jelenítse meg nekünk. Ha például azt szeretnénk, hogy egy bizonyos mappában csak



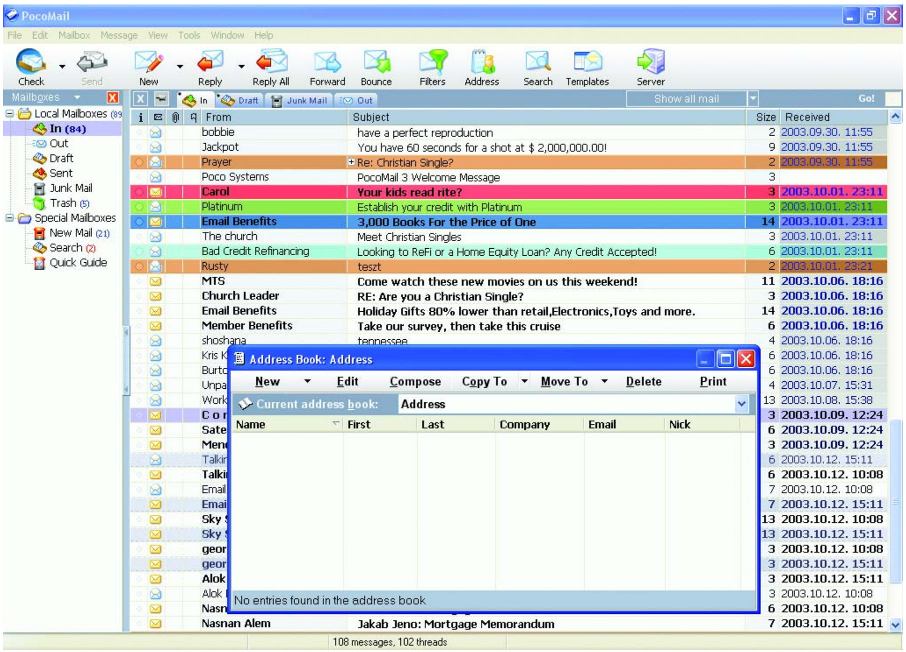
a megadott feladó levelei legyenek láthatóak, vagy a két hétnél nem régebbiek, akkor azt könnyű szerrel megtehetjük. Ezeken túl, szintén pillanatok alatt húzhatunk rá előre beállított színsémákat a levelekre, amivel így áttekinthetőbbé tehetjük a listát, hogy mik a fontosabb e-mailek, vagy esetleg melyekre fontos még válaszolni. Szintén hasznos lehet, hogy megjegyzéseket is fűzhetünk az e-mailekhez, amit megnyitáskor tudunk elolvasni. A PocoMail egyik legnagyobb erőssége a fejlett szűrő és anti-spam szolgáltatás. Ezen a területen a legnagyobb tudással rendelkezik a piacon. Kiegészíti ezt még az, hogy saját szkriptrendszert használ, így olyan egyéni funkciókat építhetünk be magunknak, amelyeket egyetlen más szoftver sem kínál. Természetesen ennek ára van, mivel ahhoz, hogy ezt a szolgáltatást érdemben kihasználhassa valaki, kénytelen utána olvasni a szkriptírásnak; ehhez szerencsére számos tutoriált biztosít a fejlesztő cég. A másik lehetőség, hogy mások által elkészített szkripteket használunk, ehhez azonban – mint ahogy azt már korábban említettem – rendelkeznünk kell egy eredeti cd-kulccsal, hogy le tudjuk őket tölteni a gyártó weboldaláról.

Néhány szolgáltatás még, amiket érdemes megjegyezni: beépített helyesírás-ellenőrző, POP3/APOP/IMAP fiókok támogatása, levelek ütemezése a szerveren, HTML-formátum maximális támogatása, dinamikus aláírások, hozzárendelhető sablonok, jelszavas védelem, együttműködés a víruskereső programokkal, továbbá a „Quote Bar”, ami lényegesen megkönnyíti a válaszlevelek megírását. Ezek alapján látszik, hogy a PocoMail bátran ajánlható kezdő felhasználók számára, ám még a profiknak is tartogat számos meglepetést. Egyetlen hátránya, hogy anyanyelvünket sajnos még nem támogatja. De érdemes elmerülni a beállításaiban, mivel itt most csak egy részét soroltam fel a hasznos szolgáltatásoknak. Amennyiben később meggondolnánk magunkat, akkor sincs baj, mivel a program szabványos fájlformátumokat használ, így bármikor átválthatunk másik levelező programra.

A program kipróbálható, időkorlátos verzióját letölthetjük (illetve a teljes verziót is megvásárolhatjuk) a hivatalos magyar forgalmazó, a MacaSoft Bt. weblapjáról: www.macasoft.hu

A PocoMail 3.1-es tesztpéldányát a MacaSoft Bt. biztosította számunkra.

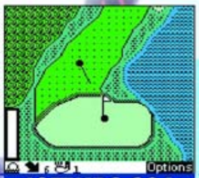
Rusty



Mobil Guru! Játékok nem csak PC-re!

Tölts le egy JAVA játékot a mobilodra, hiszen mostantól már nem csak a PC-det használhatod játékra. Küldd el a kiválasztott játék kódját sms-ben a **06 90 629 000** számra, mi küldünk egy válaszüzenetet, amelyben a letöltés menüpontot választva a játékot letöltheted a mobilodra. Ne felejts el szóközt rakni a kódszó és a játék száma közé! (pl. JATEKPC 305). A szolgáltatás mindhárom mobil hálózatból igénybe vehető, ha rendelkezel aktív WAP hozzáféréssel! • Az SMS díja: 799 Ft + ÁFA, Ügyfélszolgálat: 1 483 2519, Digitania Rt.

Golf



JATEKPC 306

A hagyományos PC-s Golf játék telefonos adaptációja

Támogatott telefonok
Nokia 3410, 3510i, 6610, 7210, 5100, 6100, 6800, 7250

Labirintus

JATEKPC 303

Ha kitalálsz, te vagy a király! IQ tesztnek se utolsó

Támogatott telefonok
Nokia 3410, 3510i, 6610, 7210, 5100, 6100, 6800, 7250, 6310i

Jégkorcsolyás Pingvin

JATEKPC 305

A pingvin családját elrabolták! Szabadítsd ki ha tudod.

Támogatott telefonok
Nokia 3410, 3510i, 6610, 7210, 5100, 6100, 6800, 7250, 6310i

Kalandjáték

JATEKPC 300

Gyűjts össze annyi gyémántot amennyit csak tudsz, de közben ellenségeid is ezt teszik!

Támogatott telefonok
Nokia 3410, 3510i, 6610, 7210, 5100, 6100, 6800, 7250

Égigérő Fa

JATEKPC 302

A kistündér nagy kalandja a varázserdőben.

Támogatott telefonok
Nokia 3410, 3510i, 6610, 7210, 5100, 6100, 6800, 7250, 6310i

Hold taxi

JATEKPC 301

A taxisofőr kaladjai a 22. században, avagy hogyan éljünk túl egy hajtós napot.

Támogatott telefonok
Nokia 3410, 3510i, 6610, 7210, 5100, 6100, 6800, 7250, 6310i

Olajháború

JATEKPC 304

Szeretnél te is Jocky Ewing lenni? A harc az olajért örök.

Támogatott telefonok
Nokia 3410, 3510i, 6610, 7210, 5100, 6100, 6800, 7250, 6310i

Szikla

JATEKPC 307

Gyémántbányászat nitroglicerinnel? Elég bizarr, próbáld csak ki!

Támogatott telefonok
Nokia 3410, 3510i, 6610, 7210, 5100, 6100, 6800, 7250, 6310i

Több szólam, több élvezet!

CSENGŐHANGOK

ÚJDONSÁGOK	
50 Cents - PIMP	PCCSENG 22064
Big Brovaz - Baby Boy	PCCSENG 22050
Charon - Religious / Delicious	PCCSENG 22051
Chingy - Right Thurr	PCCSENG 22052
Iron Maiden - Wildest Dreams	PCCSENG 22053
Linkin Park - Numb	PCCSENG 22054
Love Committee - Love Rules	PCCSENG 22055
Marilyn Manson - This Is The New Shit	PCCSENG 22056
Mary J. Blidge ft. Method Man - Love @ First Sight	PCCSENG 22057
Muse - Time Is Running Out	PCCSENG 22058
No Angels - Someday	PCCSENG 22059
Redrama - Hang It Up	PCCSENG 22060
POP	
Bomfunk MCs - Freestyler	PCCSENG 21156
Crystal - Fújja el a szél	PCCSENG 20039
Daft Punk - Aerodynamic	PCCSENG 21017
Eminem - Without Me	PCCSENG 21490
Michael Jackson - Thriller	PCCSENG 21452
Pet Shop Boys - Go West	PCCSENG 21169
Phil Collins - Another Day In Paradise	PCCSENG 21031
ROCK	
Aerosmith - Walk This Way	PCCSENG 21475
Alarma - 666	PCCSENG 21019
Antiloop - Water Is Life	PCCSENG 21477
Beatrice - 8 óra munka, 8 óra pihenés, 8 óra szórakozás	PCCSENG 21009
Blink 182 - All The Small Things	PCCSENG 21025
Linkin Park - In The End	PCCSENG 21218
Metallica - Nothing Else Matters	PCCSENG 21314
ZAJOK	
Béres csepp - szignál	PCCSENG 21054
BKV szignál	PCCSENG 22048
Fax küldés (zaj)	PCCSENG 21144
GSM interferencia (zaj)	PCCSENG 21179
MÁVszignál	PCCSENG 21288
Leisure suit Larry (computer játék)	PCCSENG 21256
Szívdobogás (zaj)	PCCSENG 21423
TV / MOZI	
A nagy ho-ho-ho horgász	PCCSENG 10555
A rószaszín párduc	PCCSENG 20024
Bergendy István - Süsü a sárkány	PCCSENG 21417
Dr. Bubó	PCCSENG 21124
Frakk, a macskák réme	PCCSENG 21154

Ha Nokia telefonod van: csengőhang letöltéshez küldd a PCCSENG szót és a választott dal kódját szóközzel elválasztva a ***06 90 626 999****-es számra! (pl. PCCSENG 21063).*
Ha SonyEriccson, Siemens C45, S45, ME45 vagy későbbi típusok bármelyike, Motorola T192i, T280i/m, V60i/m, V66i/m, vagy Alcatel 311, 511, 512, 525 vagy 715 telefonod van, akkor Csengőhang letöltéshez küldd a PCECSENG szót és a választott dal kódját szóközzel elválasztva a ***06 90 626 999****-es számra! (pl. PCECSENG 21063)* • Az SMS ára 380 Ft + ÁFA.

TÖBBSZÓLAMÚ CSENGŐHANGOK

ÚJDONSÁGOK	
Akos - Ölelj meg	PCPOLY 1321
Anima Sound System - Legyen így	PCPOLY 1322
Bring Out the Gimp (Pulp Fiction)	PCPOLY 1314
Elvis vc JXL - A Little Less Conversation	PCPOLY 1319
Ennio Morricone - Volt egyszer egy vadnyugat	PCPOLY 1311
Eric Serra - Leon, a profi	PCPOLY 1313
Faulty Towers (Waczak szálló)	PCPOLY 1320
Good Charlotte - The Anthem	PCPOLY 1323
Keresztapa	PCPOLY 1300
Kis tehén	PCPOLY 1298
Macskajaj	PCPOLY 1299
Mézga család	PCPOLY 1297
Monty Python - Brave Sir Robin	PCPOLY 1308
Monty Python - Holy Grail	PCPOLY 1309
Monty Python - Lumberjack Song	PCPOLY 1310
POP	
Alizée - J en ai marre	PCPOLY 1272
Beyoncé ft. Jay-Z - Crazy In Love	PCPOLY 1240
Craig David & Sting - Rise & Fall	PCPOLY 1219
Avraam Rousso - Amor	PCPOLY 1283
Blue - U Make Me Wanna	PCPOLY 1215
Christina Aguilera - What a Girl Wants	PCPOLY 1047
Erotix ft. Hozsó - Love & Sex	PCPOLY 1252
Help - Tiéd a dal a szerelemért	PCPOLY 1224
Thicke - When I Get You Alone	PCPOLY 1235
Kylie Minouge - Love At First Sight	PCPOLY 1056
Abba - Name of the Game	PCPOLY 1022
Ámokfutók - Maradj velem	PCPOLY 1213
Madonna - Hollywood	PCPOLY 1255
RAP	
Fat Joe Ashanti - What's Luv	PCPOLY 1100
LL Cool J - Hey Lover	PCPOLY 1105
LL Cool J - Luv U Better	PCPOLY 1106
Fat Joe Ashanti - What's Luv	PCPOLY 1100
Lumidee - Never Leave You	PCPOLY 1268
Shaggy - Boombastic	PCPOLY 1113
ROCK	
Aerosmith - Walk This Way	PCPOLY 1178
Ashanti - Rock Wit U (Awww Baby)	PCPOLY 1257
Avril Lavigne - Complicated	PCPOLY 1193
Avril Lavigne - Sk8er Boi	PCPOLY 1176
Black Sabbath - Paranoid	PCPOLY 1126
Deep Purple - Smoke On the Water	PCPOLY 1185
Dire Straits - Sultans of Swing	PCPOLY 1132
Europe - Final Countdown	PCPOLY 1081
TV / MOZI	
A rózsaszín párduc	PCPOLY 1163
Casablanca	PCPOLY 1146
Charlies Angels	PCPOLY 1147
Dallas	PCPOLY 1148
Ennio Morricone - A jó, a rossz és a csúf	PCPOLY 1199
Flintstones	PCPOLY 1152
Forest Gump	PCPOLY 1153
James Bond	PCPOLY 1156
Jóbarátok - I'll Be There For You	PCPOLY 1154
Knight Rider	PCPOLY 1157
Mission Impossible	PCPOLY 1161
BOB MARLEY	
Bob Marley - Could you be loved	PCPOLY 1119
Bob Marley - GetUp	PCPOLY 1120
Bob Marley - No Woman No Cry	PCPOLY 1121
KLASSZIKUS	
Beethoven - Für Elise	PCPOLY 1001
Brahms - 5. Magyar tánc	PCPOLY 1196
Csajkovszkij - A hattyúk tava	PCPOLY 1002
Csajkovszkij - Diótörő	PCPOLY 1003
Vivaldi - Négy évszak-Tél	PCPOLY 1014
Wagner - A Valkür lovaglása	PCPOLY 1015

Többszólamú csengőhangot a következő telefonokra tudsz letölteni: Nokia 3300, 3510(i), 3650, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, SonyEricsson T300, T310, T600, T610, P800, Siemens A55, C55, M55, S55, SL55, Samsung S300, V200, Sagem myX-5m, Motorola T720i, Panasonic GD67, GD87. Csengőhang letöltéséhez küldd a PCPOLY szót és a választott dal kódját szóközzel elválasztva a ***06 90 626 999****-es számra! (pl. PCPOLY 11) Válasz SMS-ben kapsz egy WAP üzenetet, melyre rákattintva letöltheted a csengőhangot.* • Az SMS ára 380 Ft + ÁFA.

MAC - PC ÁTJÁRHATÓSÁG

NYITOTT ABLAKOK

Az OS X megjelenése óta a Macintosh számítógépek újból reneszánszukat élik. A hagyományos “kreatív” piacon túl, azaz a szerkesztők, zenészek, grafikusok csapatán túl most már, a “techie”-k is, vagyis a rendszergazdák, hálózatmérnökök, és a pusztán dekadenciából technokraták egyre-másra térnek át - ha tehetik - a PowerMac-ek és PowerBook-ok világába.

Nézzük meg azt, hogy a 90%-ban Microsoft uralta világban milyen lehetősége van egy Mac-felhasználónak arra, hogy windows-os társaival kommunikáljon, fájlokat cseréljen, és általában: milyen lemondásokra kényszerül, ha elhagyta a széles utat, hogy a sajátját járja.

Elöljáróban annyit, hogy az alternatív operációs rendszerek közül egyértelműen az OS X-re való átállás kerül a legkevesebb fájdalomba. (Mondhatjuk azt is: az OS X a legalternatívabb...) De vajon elviselhető-e ez a fájdalom? Kinek-kinek saját mércéje szerint, persze, de remélem ez a cikk segít eldönteni, hogy számodra lehetséges-e meglépni a nagy lépést. Ha eddig csak ez tartott vissza, akkor feltétlenül olvasd tovább.

MICROSOFT ALKALMAZÁSOK

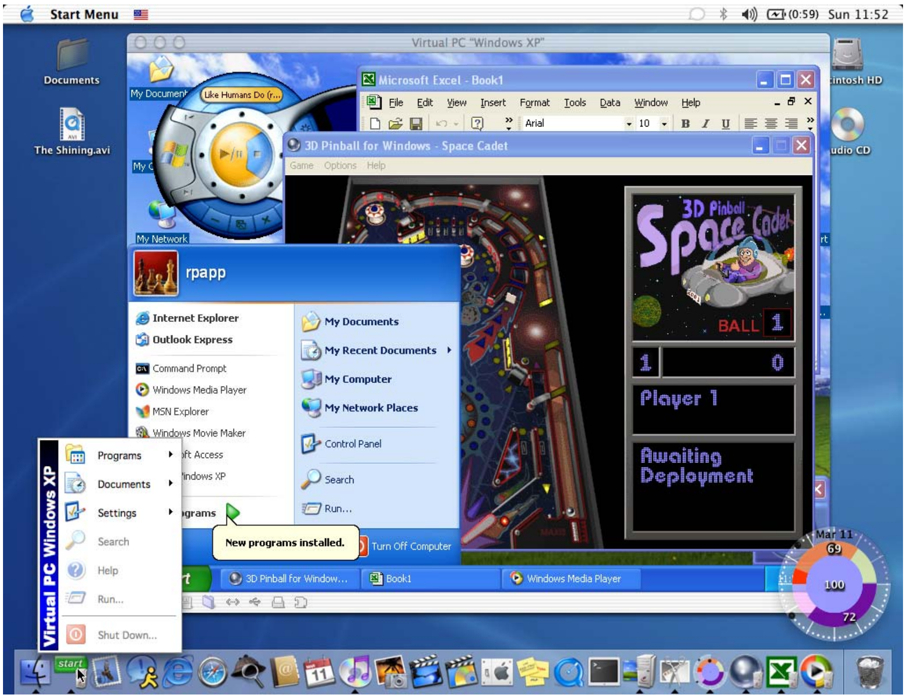
Kezdjük a legalapvetőbb, sok más operációs rendszer számára legfájóbb ponttal: a Microsoft alkalmazásokkal, és elsősorban a Microsoft Office-szal való kompatibilitással.

A Mac e tekintetben kivételezett helyzetben van: a Microsoft saját kezűleg portolta az Office-t OS X alá, a termék hivatalos neve “Microsoft Office X” és 100%-ban kompatibilis a Windows verzióval. Ezáltal az Office X az egyetlen Unix környezetben (az OS X ugyanis BSD alapú) futó Microsoft alkalmazás! Nem nehéz belátni, hogy ezek után a Microsoftnak nem tellene nagy erőfeszítésébe az Office-t portolni más Unix verziók alá is, persze azt sem nehéz belátni, hogy ezt miért nem teszi meg...

Az Office X-ben megtalálható Word, Excel, és Powerpoint a platformok között oda-vissza tökéletesen átjárható. Fontos hangsúlyozni, hogy tökéletesen, és hogy oda-vissza. Már hallom is lelki füleimmel: „nagy cucc, ugyanezt megteszem Linux/ BSD/ Sun/ Akármi alatt az OpenOffice/ StarOffice/ MagyarOffice/ AkármiOffice-szal“. Ez utóbbi így, ebben a formában sajnos nem igaz, és ezt azért kellett elmondanom, hogy aki eddig így gondolta, az most ezáltal megtudja, és megkímélje magát attól, hogy fájdalmas tapasztalás útján kelljen ugyanerre a következtetésre jutnia. Igazán nincs mit...

Amire viszont nincs megoldás: a Microsoft Visio és a Microsoft Access. E két program esetében a platformok közötti fájlcserélgetést el lehet felejteni. Míg a Visio esetében néhány mac-es rajzolóprogram tesz valamiféle halvány próbálkozást a konverzióra, bizton állíthatom, hogy a pont-pontvesszőcske bonyolultságot meghaladó rajzok esetében a kudarc garantált. Ezzel együtt ha a fájlcsere nem követelmény, a mac-es OmiGraffle a Visio méltó vetélytársa (sőt...)

Az Access esetében a helyzet még reménytelenebb, ugyanis (a maga kategóriájában) alternatívája sincs. Nem akarok ezen lovagolni, sejtem hogy nem sokaknak hiányozna, más típusú adatbázis-alkalmazásból az OS X-en is Dunát lehet rekeszteni (MySQL, Postgres, OpenBase, Filemaker, 4D stb.)



VIRTUALPC

Az ilyen és ehhez hasonló megoldhatatlan esetekben lehet elővenni a VirtualPC-t, ami – ahogy a nevéből következtetni lehet – egy Vmware-szerű PC-emulátor a Mac-re. Figyelemre méltó, hogy a VirtualPC-t gyártó Connectix-et nemrégiben szőröstül-bőröstül felvásárolta a Microsoft (!) és a Microsoft Office X Professional Edition attól lett “Professional”, hogy immár tartozéka egy VirtualPC is, méghozzá felkonfigurált Windows XP Professional környezettel!!!

Mégis, mit tud ez a VirtualPC? A sebességét tekintve az az ökölszabály, hogy az alatta futó Mac órajelének kb. felével-harmadával bíró PC-t emulál (ne felejtsük el: egy Intel processzort is emulálnia kell!). Azt viszont tökéletesen teszi, és a Mac-re jellemző felhasználóbarát módon. Például: drag-and-drop támogatás a gazda és vendég OS között, automatikus hálózat felkonfigurálás, a PC-s alkalmazások integrációja a Dock-ba (a taskbar mac-es megfelelője), sőt, egy komplett Start menüt is kapunk, ami hűen tükrözi a felkonfigurált PC-nk Start menüjét, és ahonnan könnyen indíthatjuk a PC-s alkalmazásainkat akkor is, ha a VirtualPC éppen nem fut.

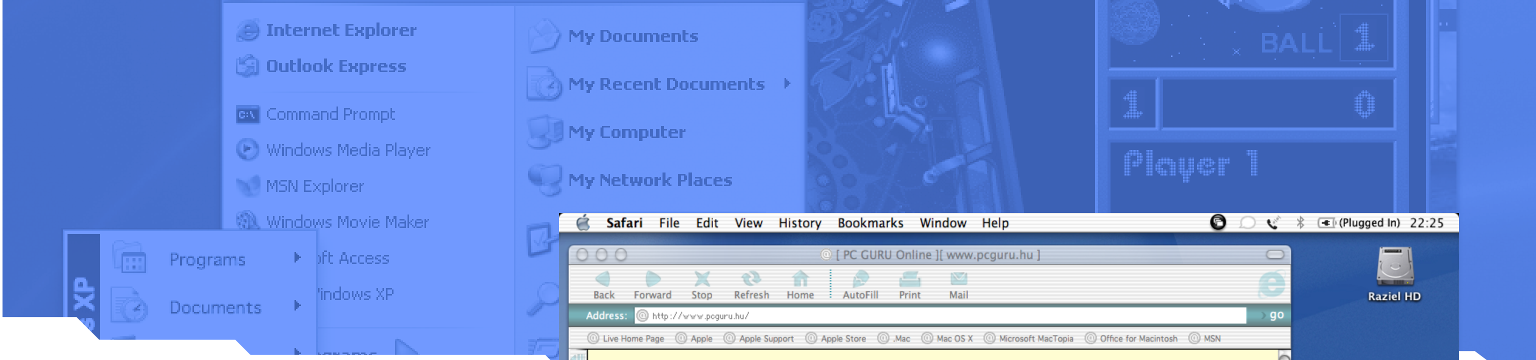
Az alkalmazás - jellegéből adódóan - viszont eszi a memóriát, és hacsak nincs egy duálprocesszoros, több mint 1 gigaherzes G4-esünk (vagy inkább G5), az emulált PC-t nem fogjuk komoly munkára használni. Áthidalhatatlan kompatibilitási probléma esetén viszont felbecsülhetetlen értékű segítséget nyújt, persze ha bírjuk türelemmel (tapasztalat: ha fontos, bírni fogjuk!).

A BÖNGÉSZŐK KOMPATIBILITÁSA

Az Internet Explorer uralta világban a „browser-kompatibilitás“ ugye... az Internet Explorerrel való kompatibilitást jelenti. Meglepetés: OS X alá van Internet Explorer is (5-ös verzió)... Nem volna helyénvaló eltitkolnom azonban, hogy a Microsoft bejelentette, nem óhajtja folytatni a Mac-es IE fejlesztéseket, ezért az Apple saját böngészővel állt elő, a Safarival. Egyesek szerint ez fordítva történt: az Apple bejelentette saját böngészőjét, a Safarit, minek utána a Microsoft beszűntette az IE támogatását. Ki tudja, hogy is volt valójában, mindenesetre a Safari bombázóan jóra sikerült, ezen felül a mostani, 1.0-ás verziója a weboldalak 98%-át jeleníti meg problémamentesen, úgyhogy az IE, nem nagyon fog hiányozni.

A MAC JAVA

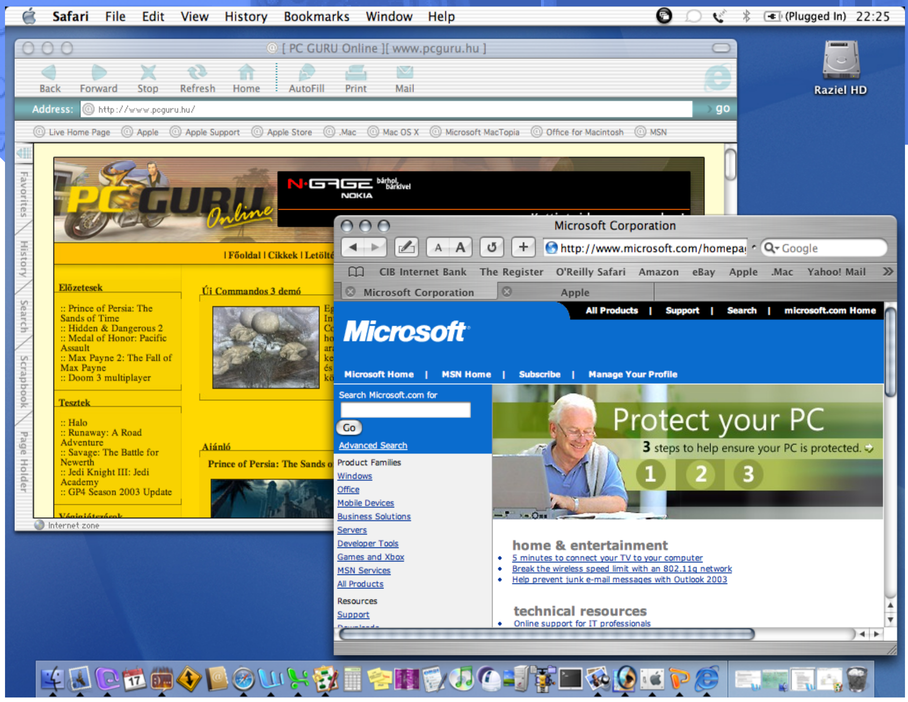
A Java esetében kompatibilitási gondokról szó nem lehet! A Java ugyanis szabványos technológia, és



természetesen minden gyártó, beleértve az Apple-t, és a Microsoftot is, minden Java alkalmazással és persze a SUN Java specifikációval kompatibilis Java run-time kódot gyárt… Hogyan? Te nem így tudod? Akkor úgy tűnik, lemaradtál egy fejezettel… Kedvenc monopolistánkat ugyanis diszkvalifikálták!

Ha valaki nem értesült volna róla, a Microsoft idén februárban elvesztette a Sun Java pert, minden Microsoft Virtual Machine fejlesztést be kellett szűntetnie, minden VM-terjesztést abba kellett hagynia, és a VM helyett ezentúl mindenhol SUN Java-t kell használnia.

Ennek következtében február óta fokozatosan minden javás alkalmazás (beleértve a javás weboldalakat is, természetesen) mágikus módon elkezdett problémamentesen működni Mac-en. Ez valószínű-



leg annak a következménye, hogy a Java-fejlesztők a Microsoft VM megszűnésével „SUN Java kompatibilissé" tették eredetileg Microsoft VM-re írt alkalmazásaikat, amikhez a Microsoft előzékenyen egy toolkitet is biztosított. Az Apple a Suntól licenszeli a Java technológiát, de saját maga írja a kódot, és ez csak örömre adhat okot. Meghalt a Király, éljen a Király! A Java égboltjáról eltakarodtak s sötét felhők, és ennek az OS X (mint ahogy minden más alternatív oprendszer is) csak az előnyeit látja.

Windows-szerverek és megosztott könyvtárak használata

Windows-szerverek és megosztott könyvtárak hálózatos elérésére az Apple a Sambát integrálta az OS X alá. (A Samba egy eredetileg Linuxra fejlesztett nyílt forráskódú szoftver, aminek segítségével Windows-szerverek megosztott könyvtárait lehet elérni nemwindows-os gépekről, illetve könyvtárakat lehet megosztani és elérhetővé tenni windows-os gépek számára) Persze, nem a BSD-verziót, hanem saját ízesítésű változatát. Ennek két következménye lett: az Apple Samba tökéletesen integrálódik az OS X minden porcikájához, könnyen kezelhető és egyszerű, konfigurációt nem igényel, és pillanatok alatt használható, viszont kukacos.
Hogy mit is jelent a, hogy „kukacos"? Az OS X Jaguár 10.2.3 verziójában például képtelen volt szögletes zárójelet ([]) tartalmazó fájlokat írni és olvasni. Kényes volt mint, egy királykisasszony, és bizonyos helyzetekben (pl. ha egy megosztott könyvtárat megnyitottunk, és megszakadt a hálózati kapcsolat mielőtt rendesen bezártuk volna) olyan brutálisan lefagyasztotta a preemptív multitaszkos, védett memóriás, atomstabil BSD alapú, Mach-kerneles csúcstechnológiájú operációs rendszerünket, hogy ahhoz képest a kékhalál csupa kacagás. Ennek következtében úgy kellett bánni vele, mint a hímes tojással.

Ehhez képest a 10.2.8-as (a cikk írásakor legfrissebb) OS X verzióban ugyan a szögletes zárójeleket továbbra sem kezeli, a stabilitásban odáig jutott, hogy ha a legkultúrálatlanabb módon kirántjuk alóla a hálót, akkor is csupán egy jó darabig elgondolkodik, majd kidobja a mountolt meghajtót, és minden megy tovább a maga útján (többnyire). És hála az égnek nem fagy le tőle az egész gép. (Hozzáteszem: október 24-én jelenik meg a Mac OS X 10.3 verziója, a Panther, és az Apple esküszik, hogy abban már rendesen kijavította a Sambát…)

Mielőtt valaki pálcát törne az Apple Samba megvalósítása fölött, hozzá kell tennünk, hogy azért kezelhetőségben verhetetlen. Egyetlen klikkre elérhetővé tehető a mac-es megosztott könyvtárunk mások számára (bár a windows-os delikvensek rengeteget szoktak molyolni, amíg a gépükkel ezt elérik… hozzáteszem, nem a Mac-ek hibája, hogy nem látják őket rögtön), és fordítva, pár gombnyomással bármilyen Windows-megosztás elérhető. Ez utóbbi akkor szokott nagyon látványos lenni, amikor egy natív Windows-géppel egy időben kell fellépnünk egy idegen hálózaton, idegen gépen megosztott könyvtárra (előfordult már egy párszor). A Mac-en így zajlik: alma-K (megnyitja a Connect ablakot), az ablakból kiválasztom a gépet majd a megosztott könyvtárat, vagy közvetlenül beírom, ha tudom a nevét („smb://gépnév/könyvtár" formában), klikk, esetleg jelszó és kész, máris megjelenik az asztalon egy új meghajtó, ami ugye a kiválasztott megosztott könyvtár (a Mac előzékenyen meg is nyitja nekem). Mire ide eljutok, a szomszéd gép felől általában ilyesmi hallik: „nem tudom, még homokórázik…", vagy: „és a workgroupot beállítottad, hogy ugyanaz legyen?", vagy: „akkor most újraindítsam?", vagy: „inkább IP címmel add meg, az biztosabb", vagy valami hasonló…

Konklúzió

Az alternatív operációs rendszerek számára az átjárhatóság akadályát általában a Microsoft-alkalmazások, vagy az azokkal való kompatibilitás hiánya jelenti. A Mac OS X esetében, mint láttuk, egy-két blikkfangot leszámítva ez nem igazán jelent problémát. Ha valakinek csak az alap Office alkalmazásokkal kell kommunikálnia, esetleg e-mailt használnia vagy Exchange szerverre csatlakoznia, gond nélkül megteheti. (És pusztán ezzel az OS X többet nyújt bármely más alternatív oprendszernél!)

A nem microsoftos berkekből származó fájlformátumok kezeléséhez (pdf, jpg, mp3, avi, stb.), ahogy más alternatív operációs rendszerekek esetében is, az OS X alatt is megtalálhatók a megfelelő célalkalmazások, így ezek sem jelenthetnek gondot.

A zűr ott kezdődhet, ha olyan speciális alkalmazást kell használnunk, aminek OS X-en se közel, se távol nincs megfelelője (pl. Microsoft Access). Ilyenkor a VirtualPC-vel a probléma áthidalható, feltéve hogy megfelelően izmos Mac-kel, vagy ellenkező esetben birkatürelemmel rendelkezünk.

Mindezek ellenére, (vagyishogy éppen ezért) úgy tűnik, az OS X a mai piacon a Windows egyetlen reális alternatívája. Keveseknek kellene pusztán funkcionális okokból lemondani az áttérésről. Csak a játékprogramok miatt van még mindig szükség arra a fránya PC-re…

Papp Roland

ATI 9600-128MB VGA KÁRTYA NOTEBOOKBAN!

3D Mark 2001SE: 8911

GERICOM BLOCKBUSTER 9600

Megjelent az eddigi legnagyobb teljesítményű GERICOM notebook! A gép ATI Radeon 9600-as mobil grafikus kártyát tartalmaz 128MB memóriával. Ezzel a grafikus teljesítménnyel minden játék és felhasználói program, asztali gépeket megszégyenítő sebességgel futhat. Az elegáns formatervezésű ház 15" (1400x1050) nagyfelbontású kijelzőt foglal magába. A gép megvásárolható az INTEL új MOBILE processzorával is, így hosszabb akkumulátoros működési idő és kisebb melegedés érhető el. Végre egy olyan gép lehet az Öné, amely minden létező felszereltséget tartalmaz a jelenleg elérhető maximális teljesítménnyel! Minden géphez opcionális magyar billentyűzet vásárolható.

299.900 FT
BLOCKBUSTER 9600

- **15.1" TFT SXGA (1400*1050) kijelző**
- SiS 645DX + SiS962 chipset
- Intel Celeron 2400MHz
- 256MB DDR RAM
- 40GB merevlemez
- **ATI Radeon 9600 Mobility 128MB DDR+TV-OUT**
- CD író + DVD Combo meghajtó
- Beépített MP3 lejátszó
- DJ Funkció
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra port
- 2x USB 2.0
- Digitalis 3D hangkártya audió bemenettel
- Sztereó nagyteljesítményű hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- 1x Type II PCMCIA csatlakozó
- Párhuzamos, PS/2, monitor, mikrofon és hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 328mm x 278mm x 38mm, 3.1kg
- Samsonite hordtáska ajándékba!

349.900 FT
BLOCKBUSTER 9600

- **15.1" TFT SXGA (1400*1050) kijelző**
- Intel Celeron 2600MHz
- 256MB DDR RAM
- **60GB merevlemez**
- **ATI Radeon 9600 Mobility 128MB DDR+TV-OUT**
- **DVD író + CD író Combo meghajtó**
- Samsonite hordtáska ajándékba!

299.900 FT
BLOCKBUSTER 9600 AMD

- 15,1" TFT (1024x768) kijelző
- VIA NB VT8367 chipset
- **AMD Mobile XP 2600+ processzor**
- 256MB DDR RAM
- 40GB merevlemez
- **ATI Radeon 9600 Mobility 64MB DDR + TV-OUT**
- CD író + DVD Combo meghajtó
- Beépített MP3 lejátszó, DJ Funkció
- Fax Modem, EtherNet, FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra port, 2x USB 2.0, 1x Type II PCMCIA
- Digitalis 3D hangkártya audió bemenettel
- Sztereó nagyteljesítményű hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- Párhuzamos, PS/2, monitor, mikrofon és hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 328mm x 278mm x 38mm, 3.1kg
- Samsonite hordtáska ajándékba!

359.900 FT
BLOCKBUSTER 9600 MOBILE

- **15.1" TFT SXGA (1400x1050) kijelző**
- SiS 645DX + SiS962 chipset
- **Mobile Intel Pentium4 2400MHz**
- **512MB DDR RAM**
- 40GB merevlemez
- **ATI Radeon 9600 Mobility 128MB DDR+TV-OUT**
- CD író + DVD Combo meghajtó
- Beépített MP3 lejátszó
- DJ Funkció
- Fax Modem, EtherNet 10/100Mbit, FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra port, 2x USB 2.0, 1x Type II PCMCIA csatlakozó
- Párhuzamos, PS/2, monitor, mikrofon és hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 328mm x 278mm x 38mm, 3.1kg
- Samsonite hordtáska ajándékba!

399.900 FT
BLOCKBUSTER 9600

- **15.1" TFT SXGA (1400*1050) kijelző**
- SiS 645DX + SiS962 chipset
- **Intel Pentium4 2660MHz**
- **512MB DDR RAM**
- **80GB merevlemez**
- **ATI Radeon 9600 Mobility 128MB DDR+TV-OUT**
- **DVD író + CD író Combo meghajtó**
- Beépített MP3 lejátszó, DJ Funkció
- Fax Modem, EtherNet 10/100Mbit, FireWire IEEE 1394
- Infra port, 2x USB 2.0, 1x Type II PCMCIA csatlakozó
- Párhuzamos, PS/2, monitor, mikrofon és hangfal csatlakozó
- Samsonite hordtáska ajándékba!

GERICOM HUMMER

A 15" kijelzővel felszerelt Hummer gépcsaládban minden vásárló megtalálja számítását. A legkisebb LIGHT modelltől az AMD Mobile processzoros gépen át, a GeForce FX 5600 mobil grafikus kártyával felszerelt csúcsváltozatig 5 különböző típust ajánlunk figyelmébe. Minden gép 4db nagysebességű USB 2.0 csatlakozóval van felszerelve, így bármely hardver kiegészítő azonnal a gépre csatlakoztatható! A Hummer modellek igény esetén magyar billentyűzettel is megvásárolhatóak. A többi modell elérhetősége felöl érdeklődjön üzleteinkben.

229.900 FT
HUMMER LIGHT

- 15.1" TFT XGA aktív színes kijelző (1024*768)
- **Intel 82845GR + INTEL82801DB Chipset**
- Intel Celeron processzor, 2200MHz
- **256MB DDR RAM**
- **40GB UDMA merevlemez**
- CD-Író + DVD combo meghajtó
- INTEL 82845 AGP grafikus chip +TV-OUT
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- 4x USB v2.0 port
- Digitalis 3D hangkártya
- Sztereó nagyteljesítményű hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- Külső párhuzamos, monitor, PS/2
- Mikrofon és fejhalgató csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 345mm x 282mm x 39mm, 3.5kg
- SAMSONITE hordtáska ajándékba!

GERICOM CO. KFT 7100 Szekszárd, Rákóczi u. 34.
Tel.: 06-74-510-092 Fax: 06-74-510-093, gericom@tolna.net

GARDEX 9400 Sopron, Újteleki u. 1-5.
Tel.: 06-99 524-250, gardex@axelero.hu

CÉDRUS COMPUTER KFT. 1103 Budapest, Dömsödi utca 1/b.
Tel.:433-4147, Fax: 264-8549, cedrus@cedruskft.hu (csak viszonteladóknak)

B & T Irodatechnika Kft. 5600 Békéscsaba, Szarvasi út 57.
Tel.: 06-66/442-614, Fax:06-66/520-960, bcsaba@bt-irodatechnika.hu

ACOMP PEST 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.
Tel./Fax: 339-5647, 339-5648 acomp@acomp.hu

ACOMP PÓLUS CENTER 1152 Budapest, Szentmihályi út 131.
Tel./Fax: 419-4091, 419-4092 acomp@acomp.hu

www.gericom.hu

GEFORCE FX5600 -128MB VGA KÁRTYA NOTEBOOKBAN!

GERICOM WEBSHOX a legkedvezőbb vételárú Pentium4 Notebook! Kiváló minősítést kapott a CHIP Magazin, Computer Panorama és a PC GURU tesztelőitől. Magyar PC Magazin tesztgyőztes 2003/01! A WEBSHOX géppel egy megbízható, magyarországon messze a legjobb vételáron kínált, teljes kiépítésű Pentium4 "ALL-IN-ONE" model lehet az Öné DDR memóriával, Floppy meghajtóval, DVD-vel és minden más szükséges felszereltséggel!

239.900 FT
WEBGINE ADVANCE

- 15,1" TFT (1024x768) kijelző
- **VIA KT400a + VIA VT8235 Chipset**
- **AMD MOBILE XP2400+ processzor**
- 256MB DDR RAM
- 40GB merevlemez
- CD író + DVD Combo Drive
- Samsonite hordtáska ajándékba!

MAGYAR PC MAGAZIN TESZTGYŐZTES 2003/01

189.900 FT
WEBSHOX

- 14.1" TFT XGA aktív színes kijelző (1024*768)
- SiS650 chipset
- Intel Celeron processzor, 1700MHz
- **30GB UDMA merevlemez**
- **256MB DDR RAM**
- DVD meghajtó
- **1.44MB Floppy Disk Drive**
- SiS650 AGP VGA kártya max: 64MB DDR RAM
- TV-OUT (S-Video) kimenet
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port
- 2x USB port
- Digitalis 3D hangkártya
- Sztereó nagyteljesítményű hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyű
- 1x MiniPCI csatlakozó
- Külső párhuzamos, monitor, PS/2, mikrofon és hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 318mm x 258mm x 38mm, 3kg

209.900 FT
WEBSHOX

- 14,1" TFT (1024x768) kijelző
- **Intel Celeron 2200MHz processzor**
- 256MB DDR RAM
- 40GB merevlemez
- **CD író + DVD Combo Drive**

MOBILE TECHNOLOGY

GERICOM OVERDOSE RADEON MC

Az Intel Centrino processzor minden eddigi Pentium4 processzornál nagyobb 1024Kb gyorsító memóriát tartalmaz, így az alacsonyabb processzor sebesség ellenére meglepően gyors géppel dolgozhatunk. Akinek fontos, hogy a notebook hosszú akkumulátoros üzemidővel rendelkezzen, és mindösszesen 2.5kg súlyú legyen, annak ez a gép az ideális választás! Természetesen a gép semmilyen paraméterében nem marad el a jelenkor csúcskategóriájától, hiszen a beépített DVD-író, az ATI 9000-es grafikus kártyája és a 15" TFT kijelző minden szempontból elegendő. A Centirno processzorban a WireLess LAN technológia beépítve található, így bárhova is utazunk azonnal csatlakozhatunk egy számítógépes hálózatra.

399.900 FT
OVERDOSE RADEON MC

- 15.1" TFT XGA aktív színes kijelző (1024*768)
- Intel855 chipset
- **Intel Centrino processzor, 1400MHz / 1MB Cache**
- **512MB DDR RAM**
- **60GB UDMA merevlemez**
- **DVD író + CD író Combo meghajtó**
- **ATI Radeon 9000 64MB DDR + TV-OUT**
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Wireless LAN beépítve
- Infra Port
- 2x USB 2.0 port
- Digitalis 3D hangkártya
- Sztereó nagyteljesítményű hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- 1x PCMCIA csatlakozó
- Mikrofon és hangfal, SPDIF csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 309mm x 254mm x 30mm, 2.5kg

ACOMP ASZTALI PC KONFIGURÁCIÓK

149.900 FT
ACOMP ZENITH

- Intel Pentium4 processzor, 2400MHz
- Matsonic 9337C, SIS648+962L, ATA133+Serial ATA
- 4x USB 2.0, 5x PCI, 1x CNR, AGP 8x
- 512MB DDR-400 RAM
- 80GB 7200rpm merevlemez
- 48x LG CD író + DVD Combo Drive
- GeForce FX 5600 grafikus kártya 256MB DDR RAM + TV-OUT
- AC'97 On-Board hangkártya
- EtherNet 10/100Mbit, Firewire IEEE 1394 csatlakozó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- ATX Miditorony
- Magyar vagy Angol billentyűzet
- Genius NetScroll Plus 3 gombos görgős egér
- 6in1 multimédia kártya olvasó (Compact Flash, MDrive, Memory Stick, SM, MMC, SD)

179.900 FT
ACOMP ZENITH Pro

- Intel Pentium4 processzor, 2660MHz
- 120GB 7200rpm merevlemez
- TOSHIBA SDR-5112 DVD-RW (4x DVD-író) újraíró
- ATI 9600 grafikus kártya 256MB DDR RAM + TV-OUT

89.900 FT
ACOMP XPLORER

- Intel Celeron processzor, 2400MHz
- 256MB DDR-333 RAM
- 40GB 7200rpm merevlemez
- 16x sebességű SONY DVD meghajtó
- GeForce FX 5200 VGA kártya 128MB DDR RAM+TV-OUT
- EtherNet 10/100Mbit hálózati kártya
- Fax/Modem 56 kbps beépítve
- AC'97 On-Board hangkártya
- 1.44MB Floppy Drive
- ATX Miditorony
- Magyar vagy Angol billentyűzet
- Genius NetScroll Plus 3 gombos görgős egér
- 6in1 multimédia kártya olvasó (Compact Flash, MDrive, Memory Stick, SM, MMC, SD)

109.900 FT
ACOMP XPLORER Pro

- Intel Celeron processzor, 2600MHz
- 512MB DDR-400 RAM
- 48x LG CD író + DVD Combo Drive
- GeForce FX 5200 VGA kártya 128MB DDR RAM+TV-OUT

69.900 FT
ACOMP BASE

- Intel Celeron processzor, 2200MHz
- 256MB DDR-333 RAM
- 40GB 7200rpm merevlemez
- 52x sebességű SONY / LG CDROM
- SiS 650 grafikus chip alaplapon (AGP foglalat van a gépben)
- EtherNet 10/100Mbit, Fax/Modem
- AC'97 On-Board hangkártya
- 1.44MB Floppy Drive
- ATX Miditorony
- Magyar vagy Angol billentyűzet
- Genius NetScroll Plus 3 gombos görgős egér
- 6in1 multimédia kártya olvasó (CFlash, MDrive, Memory Stick, SM, MMC, SD)

celeron

pentium 4

Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát fenntartjuk! A gépek technikai paraméterei beszerzéstől függően változhatnak!

Design by Laza

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat-Vasárnap: ZÁRVA, PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig.
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST:	1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.	Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
PÓLUS CENTER:	1152 Budapest, Szentmihályi út 131.	Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

Internet: www.acomp.hu VISA MasterCard **Faxbank: 2-333-666/1477##**

ACOMP
Számítástechnikai Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.

GERICOM BLOCKBUSTER 9600

Egészen mostanáig az volt az általános nézet és tapasztalat, hogy aki hordozható gépet akar használni, annak bizonyos fokú kompromisszumokat kell kötnie legfőképp a teljesítménnyel kapcsolatban. Az is általános vélekedés, hogy a laptopok munkára kiválóan, játékra erősen korlátozottan alkalmasak. Nos, a Gericom Blockbuster 9600 notebook-ja minden előítéletet meghazudtol: az asztali gépek privilégiumát, a mindent elsöprő teljesítményt, a hordozható gépek világába is elhozza. No ennyit a marketingről, nézzük meg közelebbről, mit is tud valójában ez a gép!

Első pillantásra meglehetősen nagy gép benyomását kelti a notebook, persze a méretét erősen befolyásolja, hogy a kijelzője 15 collos, nagy felbontású SXGA (1400*1050) szabványú. Az igazsághoz az is hozzátartozik, hogy a Gericom ezt a darabot nem is az ultrahordozható kategóriában akarja versenyeztetni, hanem sokkal inkább a desktop-gépek alternatívájaként küldi csatarendbe. Az extrákat szinte csak felsorolásszerűen lehet megemlíteni, mert egy teljes oldalt meg lehetne tölteni velük. A laptop alapját a SiS 645DX chipkészlet adja, amely már nem nevezhető a legfrissebb darabnak, de azért még helytáll a mostani felhozatalban is. A maximálisan használható FSB 533 Mhz, kezeli a DDR333-as memóriákat, viszont még csak a 4x-es AGP-t támogatja. A hozzá kapcsolt 962-es déli híd az eredeti 645DX-éhez képest szerencsére már újabb verzió, ezért minden újabb technológiát támogat, úgymint az USB 2.0, 6 csatornás audio, 10/100Mbit Lan, Firewire, ATA133 és 533MB/s-os MuTIOL kapcsolat a két híd között. A processzorfoglalatba egy Pentium4 2.66 Ghz-es lapka került, ami sajnos nem a mobil verzió, és ez mind a fogyasztására, mind a hőtermelésére negatívan hat (a mobil verzióval is lehet rendelni), de kellőképpen ki tudja szolgálni az ATI vadonatúj, hordozható gépekbe szánt chipjét, a Mobility Radeon 9600-at.

A 128 Mb memóriával felvértezett grafikus gyorsító - a mért eredmények alapján - tényleg kiüt minden eddigi megoldást a mobil szegmensben. A 3DMark

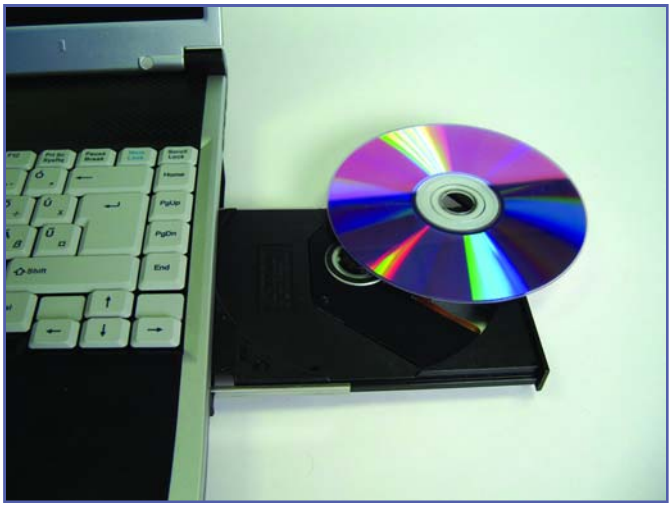
Processzor	**Intel Pentium 4 2.66 Ghz**
Chipkészlet	SiS 645DX+ SiS962
Memória	512 MB DDR333
VGA	Ati Mobility Radeon 9600
Megjelenítő	15.1 TFT SXGA (1400*1050)
HDD	Hitachi 80GB(4200 rpm)
DVD/CD író	Toshiba SD-R6112 2x DVD-R
Modem/LAN	van/van
USB2.0/Firewire	2 db/van
Tv-Out	van
Infraport	van
PCMCIA	1 db Type II
Egyéb csatl.	vga/párh./PS2/ line out/mic
Méretek (mm)	328x278x38
Tömeg	3.1 kg

2001SE-ben többszöri mérésre is 8700-8800 körül pontot kaptunk, ami elég jónak mondható, de még a 3dMark03-ban is 2500 feletti pontszámot ért el, ez pedig már becsületére válhatna bármely asztali gépnek is. Diszkréten megjegyezném, hogy nem túl nehéz „zsonglőr munkával”, át tudtuk lépni a 3000-es határt is, mivel a GPU és a grafikus memória is jól bírták a kiképzést, azonban nagyon fontos, hogy ilyenkor már az amúgy is kiélezett platformra rendkívül nagy hőterhelés nehezedik, így a mutatványt mindenki csak a saját felelőségére folytathatja! A kiemelkedő számolási és grafikus teljesítmény mellett, ha már lúd, akkor legyen kövér alapon, egy Toshiba SD-R6112 DVD írót is belepakoltak, amely 2x/1x/16x/10x sebességgel írja a DVD-R/RW/CD-R/RW korongokat. Azt már meg sem kellene említenem, hogy ez a Toshiba író szintén rendkívül friss fejlesztés, augusztus vége felé került csak piacra. Természetesen egy DVD íróhoz elégséges méretű merevlemez is kell, ezt a szerepet egy 80 Gb-os 4400-as fordulatú HDD látja el, kellő tárterülethez juttatva a felhasználót.

A gép méretéből adódóan jutott hely két darab, igen nagy hangerőre képes hangszórónak is, melyek minőségére sem lehet panaszunk. A felsoroltak üzemeltetéséhez szükségeltetik egy komoly kapacitású akkumulátor is, hiszen ez a komoly teljesítményigényű gép hagyományos, kis akkumulátorokkal rövid ideig lenne képes üzemelni. Ezt a problémát is megoldották a Gericom mérnökei, és egy 6000 mAh Li-Ion telepet applikáltak a készülékbe, ezzel jelentősen megnövelve a működési időt és a laptop súlyát is. A nagy akkumulátorhoz, komoly táp is kell, amely 120 W-os teljesítményével

AZ INTELLIGENS DVD-ÍRÓ

A Freecom is indította versenyzőjét a multinormás (mindenevő) DVD-írók mezőnyében, a kiadott eszköz 4x-es sebességgel süti a +/-R lemezeket, 2.4x/2x-esen birkózik meg a +/-RW adathordozókkal, de természetesen nem ezért érdemelte ki a címben szereplő jelzőt. A beépített elektronika az adatbiztonságot tekinti elsődleges feltételnek, és ezért a behelyezett lemezeket megvizsgálja, majd kideríti azok származását, a kapott információk birtokában pedig kiválasztja a legmegfelelőbb írási sebességet, biztosítva ezáltal, hogy a megírt adatok a lehető legtovább elérhetőek legyenek bármely olvasóegység számára. Sajnos ez a védelmi mechanizmus problémákat is vethet fel, amennyiben szerетünk kétes forrásból, még kétesebb áron hozzájutni különféle adathordozókhoz. Elfordulhat, hogy olyan jelenséggel találkozunk, hogy meghajtónk, megmakacsolja magát, és elzárkózik egy-egy feladat teljesítésétől! Természetesen ez a szolgáltatás valószínűleg a nagy gyártók érdekeit is védi, ám minket is véd, különösen, hogy az írható lemezek ára elég kedvezően alakul. Tehát a gyártó által használt technológia választási szabadságunk bizonyos mértékű korlátozásával megóv bennünket az adatvesztés kockázatától is. *www.multimedia.hu*



ugyan nagynak számít az 50-60 W-os átlag notebook-tápokhoz képest, mégis kicsinek tűnik ehhez a monstrumhoz, mivel ki- vagy bekapcsolt állapottól függően 4-6 óra kell a teljesen lemerült telepek újratöltéséhez, és ez az idő lényegesen eltér az átlag 2-3 órától. A teljesítményből adódóan még egy hátrányról, a kibocsátott hőmennyiségről kell beszélnünk, ami a processzor és grafikus chip környékén koncentrálódik. Elvezetése a rézből készült hűtőbordákkal és ventilátorral történik meg, ezt elősegítendő a gépet az átlagnál magasabb lábakkal látták el.

Ennél a gépnél a teljesítménnyel ugyan nem kell kompromisszumot kötni, viszont a sok integrált eszköz és a csúcsra hajtott teljesítmény így vagy úgy, de a hordozhatóság rovására megy. Szerencsére az akkumulátoros üzemidőt tekintve felveszi a versenyt bármely más, inkább a mobilitásra kiélezett laptoppal szemben. Összességében ezzel a géppel egy nagyon versenyképes asztali számítógép hordozható alternatíváját kapjuk, amelynek teljesítménye és felszereltsége még a desktop kategóriában sem általános, kombinálva a nettó 399 000 forintos árával azt hiszem, ebben a pillanatban nem talál ellenfélre.

A tesztelt számítógépért köszönet az Acomp Számítástechnikai Kft.-nek.

Füleki László

No, halihó mindenkinek, aki még mindig az én hülyeségeimet olvassa, na meg persze az általatok küldötteket. A november jó hónap lesz, higgyétek el, már csak azért is, mert bemutatják a Matrix 3. részét, és ha minden igaz, akkor ez jobb lesz, mint a második volt, talán fog valami értelmes üzenetet is tartalmazni, esetleg Morpheus beáll Neo-Superman mellé Batmannak *(Sanyika! Nem értetted az első két részt? Pedig láttam még egy kanalat is bevittél a vetítésre... - Bear)*. De ez majd kiderül időben, legkésőbb a vetítésen, ezért hát kár aggódni (vigyázzatok a sok kólával, mert hosszú film, én a második rész utolsó fél órájában már igen csak szorongtam az elején elfogyasztott mennyiség miatt). *(Ezért kell kukoricát is enni hozzá, mert az felszívja a lét – Bear)*.
Jó még a hónap azért is, mert egy egész hét szünet után kezdhetjük, azért tudnak a srácok ott nyugaton, előbb is lehetett volna egy ilyen EU-komfortos őszi szünetünk, de jobb később, mint soha. Persze azért ott lesz az a ledolgozandó szombat, de azt meg különböző okokból úgyis el lehet bliccelni (éljen az egyetem!).
Akkor Ti jöttök, nézzük, miket kaptam, mert azért történt egy-két dolog októberben is és ezt jól le is reagáltátok.

KEZDETNEK NEM ROSSZ

Csumikázlak Grillo!

Kezdjük a levrovot egy óriási, bazi nagy GRATULÁLÁSsal!!! Szóval őszinte elismerésem. Már 2000 márciusa óta veszem a GURU-t, és mindig volt benne valami meglepő újdonság. (Ha szabad így mondanom, akkor nagyban lekörözitek a "testvérlapotokat".) Gondolkoztam, hogy idén melyikre fizessek elő, és azt hiszem, ez a lap lesz a nyerő. (Hehe, mert ez menő.) Örülök a DVD-nek és az is tetszik, hogy rengeteg rovat van a DVD-n.
Szeretnék kérni valamit, ha lehetséges: legyetek szívesek, írjátok oda, hogy a külvilág rovatban a bemutatott DVD-filmek mikor jelennek meg. (Ugyanis megláttam a Mátrix 2-őt, egyből azt kerestem, hogy mikor jelenik meg a boltokban.) És kérdezni: írnátok az újságba, vagy a DVD-re esetleg + hardware-teszteket, érdekes honlapcímeket vagy/és vmilyen árlistát (DVD film, SACD, játékok)?
Amúgy minden jót, értelmes leveleket és sok nőt kívánok!

Sklimo

Az elejére ez tényleg nem rossz, bazi nagy köszi a bazi nagy gratuláért, meg a levélért, meg hogy örülsz a DVD-nek. Őszintén szólva én kicsit tartottam attól, hogy el fognak árasztani a levelek, erősen emlegetve felmenőinket, hogy miért kellett átváltani a CD-ről, de úgy nézem, jól jött ki dolog. A Külvilágosok remélem olvassák a Levrovot, aztán jól odaírják majd, persze mindent ők sem tudhatnak. A plusz HW-teszt szerintem elég valószínűtlen, meg nekem sem lenne az igazi, képzeld el, hogy Kornél letámad egy pótkocsinyi kártyával, meg nyomtatóval, hogy itt ez a pár cucc, légyszi írj már 4 megányi cikket róluk, mert ennyi még ráfér a DVD-re. Az kb. 240 oldal, és azt kell mondanom, hogy nem sokat gondolkodnék a válaszon (szerintetek mi lenne?) *(Nem is rossz ötlet, szerintem Grillo tutira igent mondana rá, és inkább abbahagyná az egyetemet, hogy megírhassa a havi 240 oldalt – Bear)*.
Az árlista igen problémás, mert ugye vadkapitalizmus van, és ingyen reklámot nem csinálunk, aki meg hirdet, az úgyis az újságba kerül be, keresgélj a Neten. Azt hiszem a nőre nagyobb az esély, mint az értelmes levelekre, de azért a remény hal meg utoljára. Ide most akartam írni valami poénosat még, de aztán kinéztem az őszi nyálkás világba, és elszállt minden reményem (most halt meg), hogy eszembe jut valami. *(Rossz helyen vagy. Itt süt a nap, szól egy kafa Commodore +4 remix MP3 és még nők is vannak – Bear.)*

ÚJABB HADÜZENET

Nemes és Nemzetes, Vitéz és Vitézlő Grillo Nagyúr!

Én, Első Thunder, szövetséget ajánlok neked a Világ meghódítására!
Az Aggresszív kismalac és a Vérmókus kitenyésztésével létrehoztam az Aggresszív VérMalac (Agrressivus BloodPiggus) nevű fajt, és felállítottam belőlük egy egész hadsereget! Ezek ötvözik a disznók (nagy, büdös, sütve finom) és a vérmókusok (vérszomjas, képes fára mászni) legjobb tulajdonságait! Sőt, felszerelhetők különféle fegyverekkel is! Bear elfogott "kajlafarkú fűrészfogas bőgőmajmain" végzett kísérletek alapján, lángszóróval (meg egy kis fűszerrel) egészen kiváló rostélyost képesek csinálni az ellenségből! Jól gondold meg tehát, csatlakozol, és a Világ urai leszünk, vagy ellenállsz és kínok kínjával halsz meg!
És ti is, olvasók, csatlakozzatok, ellenállni úgyis hasztalan!!!

Első Thunder

Nekem azt mondta egy nagy bölcs, hogy nincs is kanál, és ha már az evőeszközökkel is baj van, akkor ez egy rossz világ, lehet, hogy a pusztulásra is megérett. Ha még több ilyen szomorú dolgot hallok, akkor lehet, hogy olyan depi leszek, hogy vérmókusaimból öngyilkos alakulatot szervezek, és akkor csak várhatod, hogy beállok hozzád. Viszont, ha biztosítod, hogy van kanál (a villa, a kés és a vacsora is igazi), akkor majd leülhetünk beszélgetni, esetleg tartunk egy csúcstalálkozót, ahova Beart is meghívjuk a majmaival, bár egyet már most mondhatok: szolgálni nem foglak! *(Zárójelben jegyzem meg – jé tényleg zárójelben van -, hogy a kajlafarkú fűrészfogas bőgőmajom evolúciója nem állt meg. Annál is inkább, mivel pár példányt fondorlattal kicsaltak a kísérleti telepről, így a vezetőség elfogadta a v2-es project beindítását. Első lépésként a bőgőmajmokat felvértezték egy hormonnal, melyet a fülük lengetésével tudnak a levegőbe juttatni és kifejezetten a malacok ellen hatásos (citrom kerül a szájukba és megsülnek ott helyben). Persze ez nem véletlen, hiszen nekünk is van hírszerzésünk... - Bear)*

SZÍV KÜLDI KOCSORDRÓL

Üdvözlet!

Látom még mindig nagy népszerűségnek örvend Szalacsi. S én, mint kocsordi lakos nem tudom eldönteni, hogy ezen bosszankodnom vagy örülnöm kéne. Egyrészt örülök, mert népszerűvé tette falunkat, másrészt pedig hányingert kapok az emberek rosszindulatán. Ő egy egyszerű ember, akinek nem igazán tett jót az ő életének felbolygatása.
A róla leadott felvétel már legalább 10 éve készült és azóta már sok víz lefolyt a Tiszán. Én is hallottam róla információkat, hogy diliházba került és ehhez hasonlókat, de szerintem ezek csak téves információk.
Nem akarom én sem szítani ezt az ügyet, de hallottam róla egy és mást (ha érdekel, neked külön leírom). Téma kilőve. Szóval itt KOCSORDON is vannak HARDCore gamerek (Renhohek, Kállai és Sunyi stb). És mi is erősen őrjöngtünk az 1. Half-Life2 videókon ...
Szóval ennyi. Remélem nem zavartalak levelemmel, és remélem megtisztelsz azzal, hogy beraksz a levrovba.

Előre is köszi: B.I.SQUALL
Kocsord Hardcore játékosa

Most nem lesz vers, meg semmi Szalacsis poén, leveled arra késztet, hogy gondolkodjunk el ezen az egészen *(Hoppá – Bear)*. Először is örülök, hogy egy lokálpatrióta is küld üzenetet, legalább érzékeltetni tudod, milyen az érem másik oldala. Azért abban kételkedek, hogy népszerűvé vált volna a falutok, nem hiszem, hogy fellendült volna a turizmus, bár kétségtelen, hogy többen mentek Kocsordra, mint eddig. Én nem kívánom őket bántani, a versek és a viccek nem róluk szólnak, nem a valós emberekről, hanem egy tíz éves riport alanyairól, persze azért a szereplőknek ez akkor sem eshet jól *(Bizony-bizony, elgondolkozott már valaki azon, hogy ő mennyire örülne neki, ha hasonlóképpen egy egész ország használná az arcát idétlen poénok gyártására – Bear)*. Ilyen emberek mindig is voltak és lesznek is, van, aki felvállalja „furcsa voltát" (Benedek bácsi), míg mások csak a médián keresztül lesznek ismertek (Polgárjenő), de szerintem a körülöttük élők úgyis ismerik a valódi személyiségüket, az meg kit érdekel, hogy néhány diák min vigyorog *(Egyébként pedig lenézni és kigúnyolni embereket azért mert kicsit kevesebb ésszel áldotta meg őket a természet, ritka nagy patkány dolog, de persze menő cucc – Bear)*. Téma részemről is lezárva, majd meglátjuk mi lesz, előbb-utóbb úgyis elül a dolog. Ezúton is üdv a kocsordi HC gamereknek, a HL 2-t én is nagyon várom, addig meg itt a HALO, nyomjátok azt. Ja, részemről volt megtiszteltetés.

MERT A VERS AZÉRT HELL

Szia Grillo!

Remélem tetszeni fog neked e szösszenet, és a rendszeren olvasó PcGurosoknak:)

E-mesés-mese

Emese, egy gyermek elment egy rétre. Egy tevét keresett, melynek neve Elek. Emese meglelte e tevét, mely békésen legelészett egy kecske, egy egér, egykét tehén, egy denevér és egy eb mellett. Emesének megtetszett e sereg. Erre keveredett egy fecske, mely lelkendezve repkedett e kedves lények felett. E helyzetben Kelemen kecske felmekegett egyet: egy versenyt kellene szerveznem nektek. Ez lett eme legfergetegesebb szépségverseny, melyet e lények rendezhettek. Veszekedés vette kezdetét, ezért Elemér denevér megkérdezte Emesét: megneveznéd-e eme verseny helyezettjét? Emese beleegyezett, de felfedezte, kedvenc tevéje elkeveredett. Szegény gyermek, rettenetesen elkeseredett, s e verseny helyét feledve, e kedves teve felé megeredt. De feleslegesen keresve, egy cserje mellé letelepedve kesergett. Eme heves kesergésben egy vekker éktelen kerregésbe kezdett. Emese felébredt, és lelkendezve vette észre, eme rettenet helytelen, mert egy képzelet. És letelepedve gépe mellett, e remek levelet neked megszerkesztette.

Tetszett eme mese neked?

Üdv: Nilaya

Nekem tetszett eme mese, s neked Emese megy eme kenet, mely téged éltet, s ne feledd képzetedet *(Nesze, kedves leveles ember, eme gyenge feleletet szerze e beszerkesztett medve – Bear)*

ESTI MESE HELYETT (EZ NEM ESZPERENTE)

Szia Grillo!

Elmesélek 1 történetet:
Szept. 27-én, pénteken megvettem az aktuális PC-Guru-t. Hihetetlenül megörültem, amikor láttam, hogy

a marha sok CD helyett 1 egész DVD-t találtam **(képzeld el, mekkora lett volna a meglepetésed, ha csak egy felet találsz! – Grillo)**, úgy, hogy a teljes verziós játék külön CD-n lett elhelyezve. Ja és persze a régi áron!!! Elkezdtem számolgatni: 1 nagyon jó újság, 1 dvd +1 cd. A konkurenciánál az újság + csak 1 DVD-vel is drágább!!!
Szóval belelapoztam az újságba... 3990FT-ért DVD-meghajtó!!!! (Hát ez sem semmi!!!) Gratula!!!!!!!

Más:
Hétfőn (30-a) eljutottam odáig, hogy berakjam a Port Royale CD-t a meghajtóba. Autorun stb. (a szokásos procedúra). Szóval installálni akarom, mire ez a szöveg jelenik meg: "The setup files are corrupted..."
Aszittem a guta üt meg! No de sebaj... küldtem egy emilt a szerkesztőségbe. Másnap délelőtt meg is jött a válasz. Egy kedves hölgy (Fazekas Andrea) válaszolt és elkérte a címem, hogy postázhassanak egy másik cd-t. Ma 3-a, péntek van... Hulla fáradtan hazajöttem a koliból... És mi fogad itthon? 1 friss Port Royale CD!!!

Szóval:
Gondolom néha-néha előfordul egy-egy kisebb malőr a CD-k körül (ugyebár a nyomda kisördöge...).
De nagyon jólesett, hogy ilyen segítőkészek voltatok és ilyen gyorsan ki tudtam cseréltetni a cd-t!!!
Sok-sok köszönet Fazekas Andreának és a kiadónak & szerkesztőségnek!!!!!!!!!!!!!!!!!!
Legyetek jók és további sok sikert!!!!!!!!!

Üdvözlettel: TeeJay

Ugye, hogy megmondtam az elején, hogy jól jött ki a DVD. Gondolom sokan megijedtetek, hogy most mi lesz, mert nincs hozzá olvasótok, de a kupon azt hiszem, feledteti ezt a gondot, hisz nem hinném, hogy bárhol máshol kapnátok 4000 forint alatt új DVD-olvasót. Ráadásul a Samsung nem is egy utolsó márka, főleg nem DVD-ben.
Hát igen, fel vagyunk szerelve gyorsreagálású kollégákkal, úgyhogy őket lehet nyúzni ilyen ügyekkel. Azért is raktam be leveled, mert volt pár emberke, akik szintén a hibás, vagy elveszett CD-ik ügyében érdeklődtek, íme a megoldás. Hibás dolgok mindig vannak, de nagy részükre van megoldás.

SÖR, FIFA, BEAR

Hellllló!

Jó az újság blablabla.........,de komolyan!
Sörösüvegnyitás papírral: fogod a sörösüveget és veszel egy dörzspapírt, és addig dörzsölöd az üveg nyakát, amíg ki nem nyílik. Nekem bejön Bear (és a vérmókusok, ezen halálra röhögtem magam:)). Egyébként az a verslopás tényleg pofátlanság volt, attól a sráctól!!!
Jut eszembe, nem tudsz címeket, ahonnan letölthetnék Industry G., Enter The Matrix, Jedi Knight II, esetleg Archangel magyarosítást?
Na csá, megyek FIFA-zni, szlovákul tanulni, a vérmókusaimmal és a violinkulcsaimmal játszani (ezeket Bear írta mielőtt bárki is tolvajnak nevez:))!

Ui.: utálom a fifát:)

Ezt a nyitási módszert ki fogom próbálni, de anynyit még igazán megírhatnál, hogy mennyire durva papírt használjak, és mennyi időbe telik, mert ha hosszú, akkor inkább kiadom bérbe, bár akkor meg a dörzsölő issza meg. Lehet, hogy felesleges arra várnom, hogy eredményes papír-sörnyitót találjak, valószínűleg maradnom kéne a hagyományos módszereknél (foggal, asztal szélével, neaggyisten sörbontóval), majd meglátom.
Én nem vagyok otthon magyarosításokban (hál' az égnek tűrhetően tudok ángélus nyelven, megértem mikor a Covenantok azt kiabálják, hogy: Ne lőjj!), de nézz fel a fórumra, ott van ilyen topik, biztosan megtalálod a számodra szükségeseket.
A FIFÁ-s dologgal én is így vagyok, de ezt csak csendben, nehogy valaki megtudja *(ja Bear, közeledik a karácsony) (Igen már gondoltam rá, lassan tető alá hozom a szerződést az említett focicsapattal és mehetsz is ki hozzájuk játszani – Bear)*.

VILLÁMLÁTOGATÁS

Szevasz Grillo !

Ööö.. most mennem kell.

Rajczi Zoltán

Ez gyors volt, de én élveztem, meg erről jut eszembe, hogy itt az ideje abbahagyni a sok gépelést, és elmenni ebédelni valamit, bár ahhoz le kéne menni a Kómába, és az messze van, meg esik az eső, meg hideg van, meg különben is nyűgös vagyok *(Grillo belövi magát egy zöldborsófőzelékkel – Bear)*. Lehet, hogy nekem is azt a módszert kéne követnem, mint a koliban egyesek (progmatosok előnyben): ha nincs pénzed ételre, és nincs mit enned....feküdj le aludni, akkor nem érzed *(Hát ez nálam nem működne, mert felébredek a gyomrom korgására egyrészt, másrészt pedig már így is ropiman vagyok – Bear)*. Igen eredményesen lehet így spórolni, csak az a baj, hogy előbb-utóbb ez meglátszik a társadalmi életeden, na meg a külsődön. Tehát ez számomra nem megoldás, lehet, hogy mégiscsak séta lesz.

Amíg itt elmélkedem, addig megnézem az Elitalakulat (Band of Brothers) még egy részét a díszkiadásos DVD-men, szóval aki vett már DVD-olvasót, az vegye meg ezt is, mindenkinek csak ajánlani tudom, nagyon jó, karácsonyra is igen kiváló. Aki meg nem szereti a háborús filmeket, az is nyugodtan válassza ezt, mert a szép alumínium díszdoboz nagyon jól mutat a polcon is *(Érdekes, mintha Grillo azt mondta volna pár sorral ezelőtt, hogy nem reklámozunk semmit ingyen... - Bear)*.
Curahee, és legyetek jók, én meg bízom benne, hogy mégis van kanál *(Nálam nincs, nem én voltam, kikérem magamnak – Bear)*!

Grillo
grillo@irj.hu

PROGRAMAJÁNLÓ

NOVEMBER 5

Filmbemutató

Mátrix – Forradalmak (Matrix – Revolutions)

Volt ugyan néhány fanyalgó, de a legtöbben áhítattal nézték a második Mátrix-film minden egyes képkockáját – abban azonban egyetérthetünk, hogy mindenki el fog menni megnézni a sorozatot lezáró, és egyben trilógiává bővítő harmadik részt, a Mátrix – Forradalmakat, amelynek főbb szerepeiben újra Keanu Reeves, Laurence Fishburne, és Carrie-Anne Moss domborít.

Ganxsta Zolee és a Kartel koncert

Fecat Klub & Deep Cafe

NOVEMBER 7

Pál Utcai Fiúk, 20 éves jubileumi koncert

Petőfi Csarnok

Call of Duty, Lords of EverQuest és FIFA Football 2004 megjelenés

NOVEMBER 12

St. Martin koncert

Cotton Club

NOVEMBER 14

Terminator 3: War of the Machines, Lord of the Rings: Return of the King megjelenés

NOVEMBER 18

Deep Purple koncert

Budapest Sportaréna

Az egyedi és természetes kifejezésmóddal rendelkező, és immár 25. évfordulóját ünneplő zenekar a hard-rock egyik alapítója, pályafutásuk legnagyobb sikerei között szerepelnek a Black Night, a Hush, a Child In Time vagy a Smoke On The Water számok.

NOVEMBER 20

Filmbemutatók

S.W.A.T.- Különleges kommandó (S.W.A.T.)

Hollywood új fenegyereke, Colin Farrell és az Oscar-díjas Samuel L. Jackson alakítja a főszerepet ebben az akciókrimiben, ahol a legendás terrorelhárító egység tagjainak nem éppen átlagos mindennapjaiba enged bepillantást.

Némo nyomában (Finding Nemo)

Szintén ezen a napon jelenik meg nálunk a Pixar legújabb computer-animációs filmje, amelyben egy kis bohóchal viszontagságos kalandjait izgulhatjuk végig, miközben egyetlen gyermekét próbálja megtalálni a végtelen óceánban. Igazi gyöngyszem, amely rekordbevételeket produkált az amerikai mozikban.

NOVEMBER 21

Beyond Good & Evil, Lord of the Rings: War of the Ring, Unreal Tournament 2004 és Contract J.A.C.K. megjelenés

NOVEMBER 27

Filmbemutatók

Kapitány és katona (A világ túlsó oldalán) (Master and Commander)

A hosszú cím Russel Crowe legújabb filmjét takarja, melyben hajóskapitányként a világ túlfelén hajszolja a kincseket, a napóleoni háborúk korában.

A titokzatos folyó (Mystic River)

Clint Eastwood legújabb rendezésében három gyermekkori barát történetét ismerhetjük meg, akik miután egyikük elveszti leányát, újra egymásra találásának. A címszerepekben három ismert színész, Tim Robbins, Kevin Bacon és Sean Penn található.

NOVEMBER 27

Ozzy Osbourne: Down To Earth koncert

Budapest Sportaréna

A közel negyven éve a legnagyobb rockzenészek között számon tartott Ozzy Osbourne hét év után először, a napokban jelent meg szólólemezzel. Ennek bemutatkozó koncertjén olyan számokat hallhatnak a rajongók, mint a Gets Me Through, a Running Out of Time, vagy a Dreamer.

NOVEMBER 28

Counter-Strike: Condition Zero megjelenés

KÉMKÖLYKÖK 3D

Minden idők első egész estés 3 dimenziós filmje az SPI jóvoltából a karácsonyi szezonra végre Magyarországra is megérkezik. Igen 3D-s, hiszen a mozijegyhez kapott szemüveggel majdhogynem kézzelfogható közelségbe kerül Robert Rodriguez gyerek kémfilmje, amely így az ünnepek egyik legnagyszerűbb és legérdekesebb mozis élményét ígéri. A Kémkölykök igazi kuriózumát a különleges technikai megvalósítása mellett a filmben felsorakozott sztárok (Antonio Banderas, Sylvester Stallone, Salma Hayek, George Clooney, Elijah Wood) önfeledt játéka jelenti akik az aránylag gyermekded történet ellenére szemlátomást jól érzik magukat a szerepükben.

A GYŰRŰK URA - A KÉT TORONY
(BŐVÍTETT, EXTRA VÁLTOZAT - 4 DVD)

Rendező: Peter Jackson
Szereplők: Elijah Wood, Ian McKellen, Liv Tyler, Viggo Mortensen, Sean Astin, Cate Blanchett, John Rhys-Davies, Bernard Hill, Christopher Lee, Billy Boyd, Dominic Monaghan, Orlando Bloom,
Hang: magyar(Dolby Digital 5.1 és Ex), angol, (Dolby Digital 5.1)
Kép: 16:9 (2:35.1)
Felirat: magyar, angol,
Extrák: A bővített kiadás töménytelen mennyiségű extrátráját egyszerűen képtelenség felsorolni, de bizton állíthatom, hogy ismét az év legjobb DVD kollekciójával van dolgunk!

A filmet Magyarországon a Warner Home Video hozza forgalomba

J. R. R. Tolkien A gyűrűk ura című művének műfajában egyelőre nincs konkurenciája. A legnagyszerűbb mese, amit valaha is lejegyeztek, noha titka könnyen megfejthető: alkoss meg egy teljes világot, rajzold meg a térképét, népesítsd be csodálatos lényekkel és emberszerű teremtményekkel, saját nyelvvel, kultúrával no és több ezer évre visszanyúló történelemmel. Ez utóbbiból emelj ki egy rövid, ám annál fontosabb időszakot, és dolgozd fel egy nagy ívű regényben. S tedd mindezt a tudósprofesszor egzakt tudományos alaposságával és a költő hatalmas képzelőerejével...

A legenda vászonra viteléhez Peter Jackson bátorságára volt szükség, aki a filmtörténet eddig példátlan vállalkozásának immáron második darabjával lép a közönség elé. (Ismeretes, hogy a rendező egy időben forgatta a trilógia egyes részeit.) Az Egy Gyűrű birtoklásáért folytatott történet első részét, A Gyűrű Szövetsége című filmet 2001-ben 13 Oscar-díjra jelölték, amelyből négyet megnyert, többek között a legjobb látványeffektekért járó díjat. A trilógia új darabja, A két torony 2002 decemberében indult útjára a mozikban, és most DVD-n is, hogy a Tolkien-rajongók millióinak nyújtson újabb felejthetetlen filmélményt.
Az augusztusban, szinte már megszokott módon megjelent mozis változatot ismét követi a fantasztikus, négy lemezből álló bővített változat, amely előreláthatólag ismét elvarázsolja majd az összes rajongót és a DVD szerelmeseit. 40 perccel lesz hosszabb a film, a moziverziónál.

Aki idén is többre vágyik, annak ismét az exkluzív, korlátozott példányszámban megjelenő ajándékdobozt ajánljuk. A gyűjtőknek készült díszdoboz ismét rengeteg meglepetést rejt; a lemezből álló extra változat mellett találunk egy 5. lemezt is. Idén Gollam és Szméagol szobra teszi teljessé ezt az igazán különleges kiadást, ajándékot!

X-MEN 2 (2 DVD)

Rendező: Bryan Singer
Szereplők: Patrick Stewart, Hugh Jackman, Ian McKellen, Halle Berry, Famke Janssen, James Marsden, Rebecca Romijn-Stamos, Brian Cox, Alan Cumming, Bruce Davison, Anna Paquin, Kelly Hu, Aaron Stanford, Shawn Ashmore
Hang: magyar, angol (Dolby Digital 5.1; DTS),
Kép: 16:9 (2.35:1)
Felirat: magyar, angol, dán, finn, holland, izlandi, norvég, svéd
Extrák: 10 kisfilm az X-Men készítéséről és kulisszatitkairól; Így készült a film; Interjú - Az X2 stáb internetes közönségtalálkozójának legjobb pillanatai; 11 kimaradt jelenet; Képgalériák; Filmelőzetesek; Audiokommentárok

A filmet Magyarországon a InterCom hozza forgalomba

X professzor iskolájának mutánsai örök veszélyben élnek. A világ nem hajlandó megtanulni, hogy a különleges képességekkel rendelkező majdnem-emberek csupán a jó ügy érdekében alkalmazzák tudásukat. Persze az előítéletek nem minden alap nélküliek: egy ismeretlen ellenség - aki valószínűleg szintén rendkívüli képességekkel bír - szörnyű terrortámadást hajt végre, és ez ismét felkorbácsolja a mutánsellenes érzelmeket.

William Styker, a katonatiszt, aki korábban mutánsokon kísérletezett, a leghangosabb mutáns-ellenes. Embereivel elfoglalja az iskolát, és offenzívát indít a professzor tanítványai ellen. A bajban a mutánsok a legváratlanabb helyről kapnak segítséget. Magneto megszökik börtönéből, és szövetséget ajánl Xavier professzornak. Elég egy szikra, és kirobban az első háború mutánsok és emberek között

UIP DUNAFILM

5. The Hours / Az órák
19. Halloween: Resurrection / Halloween: A feltámadás
26. Confessions of a Dangerous Mind / Egy veszedelmes elme vallomásai

INTERCOM

04.
Taxi 3/Taxi 3
A miniszter félrelép
Rush/Drog
State of Grace / A pokol konyhája
Indiana Jones Trilogy / Indiana Jones díszdobozos kiadás

11.
X-Men 2 / X-Men 2
Antwone Fisher / Antwone Fisher története
Szembesítés
A napfény íze
Robocop / Robotzsaru
Star Trek X / Star Trek Nemesis

18.
Bionicle / Bionicle - a fényálarc
The Hot Chick / Tökös csaj
Bringing Down The House / Több a sokknál
Sister Act 2:Back in the Habit / Apáca show 2.
Sister Act / Apáca show
Quiz Show / Quiz Show
Innocent Moves / A bajnok

25.
The Piglet Movie / Malacka, a hős
Jackass The Movie / Jackass - A vadbarmok támadása
The Core / A mag
Wasabi /Wasabi - Mar, mint a mustár

WARNER HOME VIDEO

4.
Tears of the Sun / A nap könnyei
Das Boot / A tengeralattjáró
Last of the Mohicans / Az utolsó mohikán
Battle Cry / Csatakiáltás

11.
Charlie's Angels 2 /Charlie angyalai 2. - Teljes gázzal
Kangaroo Jack / Kenguru Jack

18.
Final Destination 2 / Végső állomás 2.
Himalaya / Himalája - Az élet sója
Jaques Perrin diszdobozos kiadás (Himalája, Microkozmosz, Vándormadarak)
Way of the Dragon / A Sárkány visszatér

25.
Friday After Next / Már megint péntek
Fame / Hírnév
Road to Wellville / Promenád a gyönyörbe
City Heat / Párbaj a városban
The Rookie / A zöldfülű
Tightrope / Kötéltánc

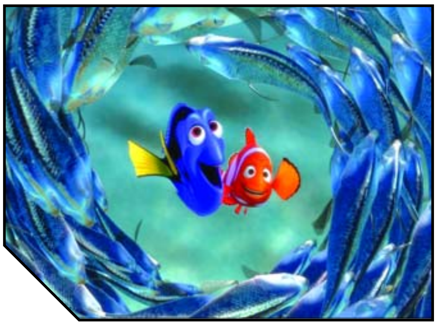
FINDING NEMO

(NEMO NYOMÁBAN)

Színes, szinkronizált amerikai rajzfilm, 100 perc, 2003
Főszereplők (hangok): Albert Brooks, Ellen DeGeneres, Alexander Gould, Willem Dafoe, Stephen Root, Geoffrey Rush, Elizabeth Perkins
Forgatókönyv: Andrew Stanton, Bob Peterson, David Reynolds
Zene: Thomas Newman
Rendezte: Andrew Stanton és Lee Unkrich

Több mint egymilliárd dollár bevétel világszerte, 9 Oscar-, 6 Golden Globe-, 6 Grammy-jelölés: számadatok, amelyek jól jelzik a Disney és a Pixar 1991 óta tartó „házasságának" sikerét. A két Toy Story, a Bogár élete és a Szörny Rt. után most itt az újabb alkotás, és nyugodtan mondhatom: újabb siker, ezt a pénztárak adatai is jól jelzik, hiszen a film a 94 milliós büdzsé kétharmadát behozta a nyitóhétvégén, jelenleg 330 millió dollár felett jár az amerikai jegyeladás – a filmtörténelem 8. legnagyobb bevételt termelő alkotása!

A Némó nyomában története igen egyszerű, és leginkább a Toy Story meséjére emlékeztet: Némó, a gyermek bohóchal aggódó atyjának tiltása ellenére kiúszik a nyílt óceánra, ahol egy búvár kifogja, és a kis állat hamarosan egy fogorvos sidney-i rendelőjének akváriumában találja magát. Míg ő a szökést tervezgeti, apja nekivág az óceánnak, hogy megmentse fiát. A tanmese-jelleg (a családi kötelékek, a szülői szív, a barátság ereje stb.), és az egyszerű alaptörténet ellenére a jól felépített kalandok, az eddigi filmekben is megszokott humor és a könnyen szívünkbe zárható szereplők miatt a film 100 perce gyorsan pörög, üresjárat és döccenések nélkül, pontosan úgy, ahogy azt egy Disney-Pixar projekttől elvárja az ember.



A film technikai oldala zseniális. A Pixar új területen próbálta ki magát: ez az első mozifilm, amely szinte teljesen a víz alatt játszódik. A két évtizedes múltra visszatekintő CG-stúdiótól megszokhattuk, hogy nemcsak lépést tartanak a számítógépes fejlődéssel, de sok vonatkozásban előre is mutatnak. A Némó már-már igazi 3D-s hatást keltő figurái, az óceán színes, nyüzsgő világa rabul ejti az embert, szinte úgy érzi, egy újabb Cousteau kapitány-filmet néz – csakhogy ezek a cápák, bálnák, rákok, csikóhalak, tengeri csillagok, és sirályok beszélnek.

Aki kicsit is szerelmese a mozinak, annak mindenképp ajánlom, hogy a mostani animációs filmeket (nemcsak a Disney-féléket) nézze meg eredeti nyelven. Hollywoodban hatalmas megtiszteltetés rajzfilmhősnek hangot kölcsönözni – elég talán az eddigi Pixar-filmekre utalnom, de aki hallotta pl. a Z, a hangyában Stallonét és Woody Allent, azt biztos nem kell győzködnöm. A Némóban Albert Brooks, Ellen DeGeneres vagy Geoffrey Rush mellett kiemelkedőt nyújt Gill szerepében Willem Dafoe, akinek még jellegzetes száj melletti ráncait is rárajzolták a halra, így abszolút felismerhető, és külön élmény a Bubbles-t életre keltő Stephen Root (ő volt a Hivatali patkányok Miltonja) alakítása. Persze a hazai mozikba kerülő verzió már szinkronizálva lesz, de mindenképpen érdemes meghallgatni eredetiben is.

Mindazoknak pedig, akik igazán a mozik szerelmesei, ajánlom sokszor megtekinteni a filmet. A Pixar zseniális az apró utalásokban, rejtett poénokban. A fogorvos rendelőjében egy Buzz Lightyear figura fekszik a földön és a Szörny Rt. kislányának halas autója lóg díszként, a váróban a kisfiú a „Mr. Incredible" képregényt olvassa, ami a következő Pixar-Disney mű, és az irodából kitekintve két autó ismerhető fel: a Pizza Planet teherautó a Toy Storyból, valamint a 2005-ös Pixar-mozi, a Cars egyik „szereplője". A jó szemű rajongók eddig negyvennél is több filmes utalást számoltak össze (és a jó fülűek, hiszen sok zenei parafrázis is található, például a Mission Impossible témája, amikor Némónak először mutatják meg a csövet, amelybe be kell úsznia, vagy Darla belépője, amely a Psycho alapmotívumára hajaz.) Külön poén, hogy a gonosz kislányt a Pixar produceréről, Darla K. Andersonról nevezték el…

A Némó nyomában egy remek, igazi családi mese. Tessék nyugodtan kézen fogni a srácokat, és együtt elmenni a moziba; aki nem bánja, hogy egy filmben nem ölik halomra egymást emberek, nem folyik vér patakokban és nincs autós üldözés, az garantáltan jól fog szórakozni. Elképesztő poénok (lásd a halakról épp leszokni készülő cápák (anonim *hal*koholisták – bocsánat…), az akvárium kissé őrült lakói, a jópofa sirályok, lenyűgöző látványvilág (a „medúzaerdő", vagy az áramlásban úszó teknősraj egészen döbbenetes), jó karakterek kitűnő hangokkal, ügyesen felépített sztori (és egy remek záródal, Robbie Williams előadásában, sok képi poénnal, érdemes végigülni!). A Disney anno nagyon jó vásárt csinált a Pixarral. Eddigi munkáik alapművek, és most a Némó nyomában is feliratkozik a listára. És ahogy elnézem a „The Incredibles" előzetesét, nem ez az utolsó…

]{*redenc*

UMAX®

DIGITÁLIS FÉNYKÉPEZŐGÉPEK

AstraPix 470Plus:

max. felbontás: 1600x1200 (2.0Mpixel), 1280 x 1024 (1.3M CMOS), 4x digitális zoom Video felbontás: 640x480, USB 1.1, 8 MB Flash memória, Fókusz: F2.8, 9,05 mm, 1.5" TFT LCD, vaku, File-formátum:JPEG, AVI, WAV, MS Windows 98/Me/2000/XP támogatás, 110g, video és fényképszerkesztő szoftverek

AstraPix 530Plus:

max. felbontás: 2048 x 1536 (3.1Mpixel), 1600x1200 (2.1M, CMOS), 4x digitális zoom, makro mód, Video felbontás:800x600, USB 1.1, TV kimenet, 8 MB SDRAM, Fókusz: F2.8, 8,47 mm, 1.5" TFT LCD, vaku, File-formátum: JPEG, AVI, WAV, MS Windows 98/Me/2000/XP, MacOS 9x támogatás, 110g, video és fényképszerkesztő szoftverek

AstraPix 630Plus:

max. felbontás: 2048 x 1536 (3.3Mpixel, CCD), 4x digitális zoom, makro mód, USB 1.1, NTSC/PAL TV kimenet, 16 MB SDRAM, Fókusz: F3.3, 6,21 mm, 1.5" TFT LCD, beépített mikrofon és vaku, MS Windows 98/Me/2000/XP, MacOS 9x támogatás, 175g, video és fényképszerkesztő szoftverek

AstraPix 670Plus:

max. felbontás: 2048 x 1536 (3.3Mpixel, CCD), 3x optikai és 4x digitális zoom, makro mód, USB 1.1, NTSC/PAL TV kimenet, 16 MB SDRAM, Fókusz: F2.66, 5,69 mm, 1.5" TFT LCD, vaku, MS Windows 98/Me/2000/XP, MacOS 9x támogatás, 175g, video és fényképszerkesztő szoftverek

SZKENNEREK

AstraSlim SE

600 x 1200 dpi (optikai)
9600 x 9600 dpi (interpolált)
48 bites képfeldolgozás
USB csatlakozás
Win 98 / Me / 2000 / XP támogatás

Astra 4700

1200 x 2400 dpi (optikai)
RGB-CCD
48 bites képfeldolgozás
USB 2.0 csatlakozás
Win 98 / 98SE / Me / 2000 / XP támogatás

UMAX® YAMADA

DIGITÁLIS SZÓRAKOZTATÓ ELEKTRONIKA

DOLBY DIGITAL

DIGITAL dts SOUND

DVD Slim-5520

Video Decompression: MPEG-1, MPEG-2, PAL / NTSC lejátszás, választható képernyőmódok (4:3 és 16:9), magyar nyelvű menü, beépített Dolby Digital, DTS és AC-3 dekóder, Kodak CD, 3D Surround (virtuális térhangzás), 7 féle zenei mód (koncert, szoba, hall, fürdő, barlang, aréna, templom), Smart E.Q. (gyárilag előre programozott hang effektek; Rock/POP/Live /Dance/Techno/Classic/Soft), S-video és kompozit video kimenetek, SCART, távirányító

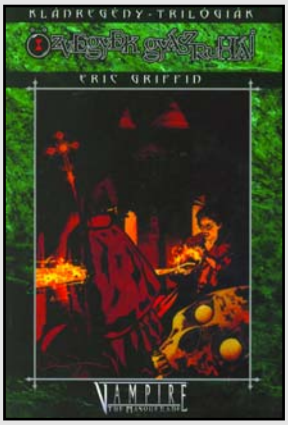
HTS 3500 DVD házimozi szett

10 állomás tárolására alkalmas FM rádió tunerrel
5.1 csatornás erősítő, valamint mélynyomó (30 Watt),
alumínium borítású hangszórók (15 Watt),
digitális és analóg audio ki- és bemenetek, valamint rádió bemenet, SCART, CVBS, koax
Támogatott formátumok: DVD/SVCD/VCD/CD-DA/MP3/HDCD/Picture-CD/CD + G
beépített Dolby Digital, DTS és AC-3 dekóder, távirányító

Magyarországi forgalmazó: **CASE Hungary Kft.**
1135 Budapest, Tahi út 69. Telefon: 450-2930, Fax: 450-2931, www.case.hu, info@case.hu

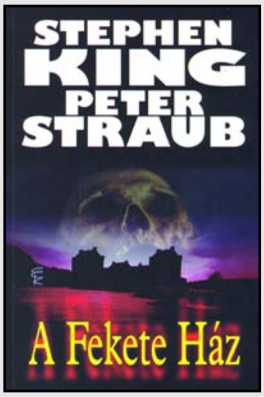
case COMPUTER

ERIC GRIFFIN – ÖZVEGYEK MENEDÉKE (KLÁNREGÉNY-TRILÓGIÁK: TREMERE II)



A jó emlékezőkével megáldott Guru-olvasóknak – akik szentelnek némi figyelmet a szórakozás más fajtáinak is - biztos beugrik, hogy néhány hónappal ezelőtt már értekeztünk ennek a trilógiának a nyitó kötetéről. Értelemszerűen az ott megkezdődött események ezúttal tovább bonyolódnak. A Vampire: The Masquerade berkein belül játszódó regénysorozat ezúttal a Tremere klánt veszi górcső alá. Azon belül is egész pontosan a New York-ban található Five Boroughs-kápolna élete elevenedik meg az olvasó előtt. Akiknek annak idején szerencséjük volt a trilógia első darabjához, már tudják, hogy egy igen érdekes, intrikákkal, rejtélyekkel, és jókora adag vérrel megfűszerezett regényt olvashattak. De mire is számíthat az ember, ha a Sötétség Világában igyekszik alámerülni, abba a világba, melyet vámpírok, farkasemberek, és ki tudja még, milyen veszélyes szerzetek laknak?
Az első részben megismert Tremere-kápolna, és lakóinak élete tovább bonyolódik. Sturbridge régens és a száműzött Antigone Baines ezúttal már a saját élete védelmében kell, hogy veszélyes játékokat űzzön. A végső megoldásig - mely valószínűleg ismét néhány hónap elteltével lát majd napvilágot – még biztosan „szemtanúi” lehetünk néhány érdekes eseménynek, így a könyv fenntartja a feszültséget, a rajongók pedig tűkön ülve várják majd a folytatást. Azok, akik még csak most éreznek késztetést, hogy megismerkedjenek a vámpírok sötét világával, nem árt, ha beszerzik az első kötetet is, így biztos, hogy ki tudják küszöbölni az esetlegesen felmerülő fekete lyukakat.

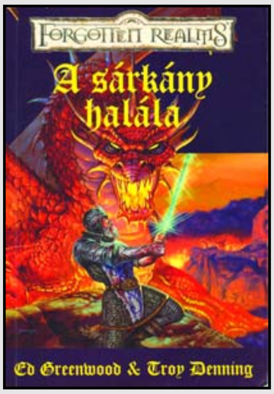
STEPHEN KING – PETER STRAUB – A FEKETE HÁZ



Stephen King neve bizonyára mindenki számára ismerősen cseng, jó pár izgalmas könyv, novella, és az ezekből készült jobb-rosszabb film kell, hogy felderengjen lelki szemeink előtt. A mostani eset mégis kicsit rendhagyó, ugyanis nem csak egy „szimpla” King regényről van szó, hanem egy olyan könyvről melyet Peter Straubbal együtt jegyeznek. Hogy miért is olyan nagy kuriózum ez? Többen már biztos értőn bólogatnak, hisz akik folyamatos gyűjtői az író munkáinak, azok már egyszer összefuthattak ezzel a párossal. Ez volt a Talizmán című nagysikerű fantasy-horror, mely mindenkit elvarázsolt, aki csak a kezébe vette.

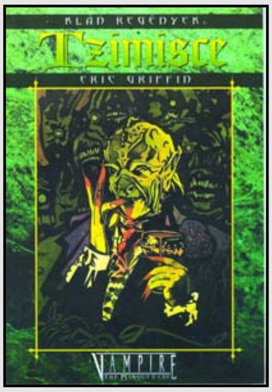
Sőt, akadtak olyanok is, akik egyenesen a legjobban sikerült King regénynek tartották, még ha nem is egymaga követte el. Nos, akik ebbe a csoportba tartoznak, vagy csak egyszerűen szerették azt a könyvet, azok már indulhatnak is a könyvesboltba. Megérkezett ugyanis a folytatás! Jó pár év eltelt ugyan a regényben is az utolsó utazás óta, mely a Territóriumokra vezetett, de Jack Sawyer, azaz Utazó Jack ismét visszatért, ez lesz a témája az igazán lebilincselő misztikus regénynek. A rendőri munkától visszavonult Jack visszatért a nyomozói munkakörbe, ám French Landingban furcsa események sorozata veszi kezdetét. A nyomok egy furcsa házhoz vezetnek, mely mintha nem is a mi világunkból származna. Vajon mi állhat a rejtélyes halálesetek hátterében? A válasz megtalálható a regényben, mely méltó folytatása a lebilincselő előzménynek. Szórakoztató olvasmány, a páros előző írásának ismerete nélkül is tökéletesen élvezhető.

ED GREENWOOD & TROY DENNING: A SÁRKÁNY HALÁLA (CORMYR SAGA: 3. RÉSZ)



Legelőször két hónapja írtunk erről a trilógiáról, így a szemfülesek – és akik elolvassák a címet is – rögtön tudják, hogy elérkeztünk a befejező kötethez. A háromrészes történet a Forgotten Realms világában játszódik, és a másfélezer éve a Cormyr Birodalomban uralkodó Obarskyr család életének egy viharos időszakába enged bepillantást. Kezdetben csak „egyszerű” árulás veszélyeztette a birodalom békéjét, majd a második kötetben megjelennek a pusztulás hírnökei, a titokzatos gaznethek. A jó mesékhez illően heten vannak, és mindennél nagyobb veszélyt jelentenek, hisz egyetlen céljuk, hogy elsöpörjék a királyi családot az Elfeledett Világok színéről. A halálos küzdelem végigível a második és harmadik köteten, s felvonultatja a jó fantasy összes olyan elemét, mely igazán élvezetessé tud tenni egy olvasmányt. Kellően csavaros történet, mágia, hihetetlen részletekbe menő csatajelenetek, csipetnyi romantika, és izgalmak minden mennyiségben. Bár a könyv nem nyújtja azt az élményt, amit a monitoron keresztül élhetünk végig, de ez fordítva is igaz: néha nem árt visszatérni a saját fantáziánk által életre keltett könyvek világába, ahol azért ha résztvevők nem is, beavatottak, a cselekmény abszolút ismerői mi is lehetünk. Ez a trilógia teljes egészében megéri az árát és az elolvasására fordított időt, ugyanis hosszú órákra leköti az embert, márpedig a mostani fantasyk esetében ez is nagy szó. Akik megismerkedtek az első két kötettel, semmi esetre ne hagyják ki, akik pedig tényleg valami igazán jót akarnak olvasni, azoknak a fentebb sorolt okok miatt ajánlott.

ERIC GRIFFIN – TZIMISCE (KLÁN REGÉNYEK II.)



Furcsa véletlennek lehetünk tanúi ebben a hónapban. Nem csak azért, mert egyszerre két Vampire-regény is helyet kapott a könyvajánlók között, hanem azért is, mert a sors furcsa játékának köszönhetően éppen ugyanazon írótól olvashatunk ugyanabban a témában. Az egyezések azonban majdnem le is zárulnak, hiszen azon túl, hogy egy világban játszódik a két könyv, még annyi közös van bennük, hogy mindkettő igen jó olvasmány. Megemlítendő az is, hogy jelen regényfolyam második kötete előzménye a fentebb bemutatott történetnek, és hogy az elvetemült Tzimisce klán esküdt ellensége a szintén fent szereplő Tremere klánnak. A regény tehát a második a tizenhárom részes sorozatban, és közvetlen folytatása az előző számban bemutatott Toreador-nak. A helyszín ezúttal is Atlanta, és párhuzamosan az első kötet eseményeivel megtudhatjuk az események alakulását a Szabbat szemszögéből is, hogy az utolsó fejezetekben a két szál összefuthasson, és elmesélje ugyanazt a történetrészt, melyet előzőleg a Kamarilla tagjainak nézőpontjából élhettünk végig. Igazán mozgalmas része ez a Maskarádénak, ugyanis úgy tűnik, hogy a Szabbat bizony igen nagy előnyre tesz szert, a módszerek, pedig ezúttal nem számítanak. Messzemenő következtetéseket levonni természetesen fölösleges, hiszen nagyon távol van még a vég, mintegy tizenegy kötet – és klán bemutatása – múlva kerül csak pont az i-re. Lendületes olvasmány, melynek nagy erénye a különböző szempontok bemutatása. A Maskarádé tehát feltárul mindenki előtt, kár lenne kihagyni!

LIMP BIZKIT – RESULTS MAY VARY

Sokáig a kétség felhői lebegtek az új Limp Bizkit album megjelenése körül, ha ugyanis a frontember – Fred Durst – összeveszik a dalok társszerzőjével és a gitárosával, az sok mindent jelent, csak éppen új anyagot nem. Szálldogáltak is a pletykák jobbra-balra, hogy mi is a helyzet; volt itt szó teljes megszűnésről és új, hirtelen feltűnő tagokról is. Csak akkor kezdett tisztulni a kép, mikor idén, a nyár végén hirtelen megjelent egy új dal, az 'Eat you alive'. Mintha csak az életről lenne szó, úgy tűnik maga Durst, ha kell, bárkit felfal akár élve is, de kijön az új koronggal. A károgó hangok ellenére elérkezett az ősz, és vele együtt megjelent a teljes lemez is. A Linkin Park 'Meteorája' után így a másik legerőteljesebb nu metal csapat szintén kihozta legújabb szerzeményeit. Tizenhat igen ütős számról van itt szó, mi sem bizonyítva jobban, hogy a Limp Bizkit egyáltalán nem haldoklik. Megtalálható itt az igazi kemény, gitártépős track, és az egész lassú, már-már nyugodt, igazán érettnek tekinthető szám is. Az album jó, tényleg nagyon jó. Legalábbis mindazok számára, akik eddig is odavoltak ezért a stílusért. Akik az igazi kőkemény metálra szavaznak ismét csak húzni fogják a szájukat, de ugyebár ez sem tetszhet mindenkinek. A lényeg, hogy a régi-új csapat nem okoz csalódást, és egy igazán értékelhető, kemény és kiforrott albummal ajándékozza meg híveit.

ENIGMA – VOYAGEUR

„A várakozásnak vége!" - hirdeti az Enigma hivatalos weboldala, és bizony milyen igazuk van! Akadhatnak, akik csak legyintenek, de szinte biztos, hogy rengetegen várták már, hogy végre a boltok polcaira kerüljön egy új, régen várt album. Az idő pedig eljött, a CD immáron bárki számára elérhető és bátran fogyasztható. Rögtön felmerül a kérdés: vajon érdemes volt-e várakozni? A válasz egyszerű, és mindenki számára kedvező: igen! Akik eddig is szívesen merengtek el az Enigma varázslatos dallamain, azoknak ezúttal sem fog egy cseppnyi csalódást sem okozni az új korong. Tizenhárom évvel az első (MCMXC a.D.) album megjelenése után Michael Cretu újabb csodálatos utazásra invitál minket tizenegy szerzeményen és negyvenhét – röpke pillanatnak tűnő – percen keresztül. A hatás nehezen megfogalmazható, de aki csak egyszer is végighallgatott akár csak egy Enigma számot is, az biztos tudni fogja, hogy miről van szó. A három év kihagyás, mely a legutolsó nem válogatás album elkészülte óta eltelt, egyáltalán nem érződik az új lemezen. Egyszerre ismerős és teljesen ismeretlen, néha fel-felcsendülnek a múltban már hallott elemek, de csak azért, hogy még inkább beleborzongjunk a hallottakba. Ez a korong tökéletes megoldás azokra a pillanatokra, mikor kicsit szeretnénk egyedül lenni, elmerengeni, relaxálni. Bátran ajánlható bárkinek, aki csak egy kicsit is szereti a misztikus, mégis modern dallamokat, melyek utánozhatatlan kikapcsolódást biztosítanak.

CHEMICAL BROTHERS – SINGLES '93 -'03

E havi zenei rovatunk harmadik korongja egy válogatáslemez, méghozzá a Chemical Brothers-é, akik tízévnyi munkásságuk legjavát és legjobbjait osztják meg velünk tizenhárom szám formájában. Ha pedig már az új lemezeknél tartunk, meg kell jegyezni, hogy mindez csak egy előjátéknak tekinthető, hiszen a duó máris egy új albumon dolgozik, mely akár már 2004-re a boltokba kerülhet. Visszakanyarodván a jelenbe, kétségtelen, hogy tényleg egy professzionális kiadással van dolgunk, melyen a srácok által megalkotott elektronikus zeneszámok krémje kapott helyet, a „Song to the siren"-től a „The Test"-ig, megspékelve két egészen új szerzeménnyel: a „The Golden Path"-al és a „Get yourself high"-al. Bár mi a „szimpla" kiadásnak szentelünk nagyobb figyelmet, érdemes megjegyezni, hogy létezik egy speciális összeállítás is. A speciális változat a „normál" korong mellett tartalmaz egy bónusz lemezt is, mely a rajongók által, az interneten keresztül leadott szavazatok alapján állították össze. Akinek tehát van rá lehetősége, az próbálkozzon az extra lemez megszerzésével, hiszen egy igazi kuriózumot tudhat magáénak, ha sikerrel jár. De aki megelégszik a hazai kiadással, az sem jár rosszul, hiszen egy igen egyedi csapat legjobbjait birtokolhatja a gyűjteményében, és a régi nagy sikereket hallgatva várhatja a legújabb felhozatalt.

PLACEBO – SLEEPING WITH GHOST

Az angliai glam rock csapat rajongóira idén nagyon jó idők járnak. Nem csak azért mert 2003-ban először a Szigeten, majd szeptemberben a PeCsában is meghallgathattuk élőben őket, hanem azért is, mert a boltok polcain már tavasszal kapható volt az új album, ráadásként pedig szeptember óta gazdagabbak lehetünk egy duplalemezes változattal is. Már maga a szimpla album is egész Európa-szerte hatalmas siker volt, még a tengeren túlon is igen kedvező fogadtatásra talált, ami azért nem ki szó. A siker pedig egyáltalán nem véletlen, hiszen egy igen kiemelkedő rocköszzeállítással kerülhetünk közelebbi kapcsolatba, ha e lemez mellet tesszük le a voksunkat. Ha eddig nem csaptunk volna le erre a kiváló korongra, akkor most itt a lehetőség, hogy egy jókora plusszal megtoldott, exkluzív összeállítás tulajdonosai lehessünk. Brian Molko és csapata ezúttal tényleg igazán kiemelkedőt alkotott, nem túlozunk, ha a legjobbként emlegetjük ezt a lemezpárt. A dalok különlegessége, hogy a kellemes gitárhangok mellett ezúttal elektronikus betéteket is találhatunk, melyek tényleg egészen egyedivé változtatják a hangzást és az egész albumot. Akik eddig is a Placebo rajongói voltak, azok igazán kényeztetve érezhetik magukat, akik pedig még csak most kóstolgatják ezt a bandát, nos, ők sem járnak rosszul, ha tesznek egy próbát.

CALL OF DUTY

A legintenzívebb háborús élmény, amit játékban valaha átélhettünk – ezt ígéri a Medal of Honor készítőinek új játéka, és az előzetes demók alapján semmi okunk nincs kételkedni ebben. Egy amerikai, egy angol és egy orosz közlegény szerepében élhetjük át a történelem legnagyobb világégését, Sztálingráddal, normandiai partraszállással, és Berlin ostromával. Mivel idén nem lesz se Doom 3, se Half-Life 2, a Call of Duty jó eséllyel pályázik az év FPS-e címre - egy hónap múlva kiderül, beváltja-e a játék a hozzá fűzött reményeket...

EMPIRES: DAWN OF THE MODERN WORLD

A legújabb birodalomépítő-stratégia ismét a történelem újraírásának lehetőségét kínálja, minden eddiginél szélesebb keretek között. Játszhatunk a kora középkorban, az amerikai polgárháború idején, de az első és a második világháborúban is: a játék egy teljes évezredet ölel fel! Minden irányítható nép teljesen más játékstílust követel, így az újrajátszhatóság az egeket verdesi. A kivitelezés stratégiai játékban sosem látott minőségű, a fejlesztőcsapat pedig az Age of Empires-en és az Empire Earth-ön edződött veteránokból áll, nem csoda, hogy sokat várunk a játéktól.

SIMS: ABRAKADABRA

Minden idők legsikeresebb játékának hetedik (!), és talán utolsó kiegészítője nem titkoltan egy kis harry potteres ízt próbál csempészni a három éve töretlen sikerrel futó családregénybe. Békává változtatott szomszédok, varázsitallal elcsábított csajok, a szobai terráriumban házikedvencként tartott minisárkány, a kertet rendben tartó vidám kertitörpék – és még megannyi mesés újdonság várja a rajongókat, akik a jelek szerint sosem unják meg a szemét kivitelét, a budi takarítását és hasonló világmegváltó küldetéseket...

LORD OS THE RINGS: RETURN OF THE KING

Bár a magyar mozikba sajnos csak jövő januárban ér el Peter Jackson monumentális filmtrilógiájának befejező része, az elvonási tünetektől szenvedő rajongók jövő hónapban két forrásból is vigaszt meríthetnek. Az egyik a Két torony bővített DVD-változata, a másik a Király visszatér játék-verziója, amiről jövő hónapban exkluzív tesztet olvashattok a PC Guruban. Csak rajtad múlik, hogy Gandalféknak sikerül-e diadalmaskodni a Pelennor-mezei csatában, hogy Aragorn végig tud-e menni a Holtak útján, hogy Trufa legyőzi-e a nazgult, és hogy megállítja-e néhány elkeseredett hős Szauron világhódító seregét...

A következő teljes játék:

ETHERLORDS - MAGYARUL!

Mit kapunk, ha összeadjuk a világ legnépszerűbb gyűjtögetős kártyajátékát, a Magic the Gatheringet, és minden idők legjobb fantasy stratégiai-taktikai játékát, a Heroes of Might and Magic-et? Az eredmény pontosan a következő teljes játékunk, az Etherlords! Építs fel egy erős birodalmat, győzd le a betolakodókat, szerezd meg a legdurvább varázslatokat, és csapj össze az ellenséges mágusokkal kártyajáték-szerű látványos varázspárbajban! Éter világának sorsa csak rajtad áll...

A játékot teljesen magyar nyelven adjuk a következő PC Guru mellé!
Minimális gépigény: Pentium II-300MHz, 64 MB RAM, 8MB-os grafikus kártya, 1,4 GB HDD

A következő **PC GURU** teljes játéka:

Etherlords

Lépj be Éter világába a négy nagy mágikus faj urainak egyikeként! Képezz ki hősöket, akik felfedezik a világot, területeket foglalnak el, harcra kelnek az ellenséggel, és az Éter zavarai által elszabadított lényekkel! Építs hadsereget, készíts varázslatokat és lépj be a diplomácia világába! Gyűjts erőforrásokat, fejleszd varázslataidat, amelyekkel a gyűjtögetős kártyajátékok hagyományai szellemében harcolhatsz! Játszd egymagad, de hálózaton vagy Interneten keresztül akár mások ellen is!

- Újszerű játékmenet, ami egyesíti magában a stratégiai játékok erőforrás-menedzsmentjét a gyűjtögetős kártyajátékok dinamikájával
- Négy játszható mágikus faj, saját játékstílussal és varázslatokkal
- Két hadjárat a háborúzó szövetségek szembenálló oldalait vezetve
- Több, mint 300 varázslat, és 120 megidézhető szörny
- Körökre osztott harc, látványos 3D-s megvalósítással
- 64 hős állhat be a szolgálatodba, akik fejlődnek a harcok során
- Komplex diplomáciai rendszer, aminek segítségével szövetségeket köthetsz és nyersanyagokat cserélhetsz
- Egyedülálló harcrendszer a hálózati és internetes csatákra kifejlesztve

A következő **PC GURU** 2003. november 28-án jelenik meg.

Szerkesztőség

Főszerkesztő: Berényi Zoltán (Bear)
Főszerkesztő-helyettes: Sashegyi Zsolt (Sasa)
Szerkesztők: Giczi Gyula (JuliuS), Hanula Zsolt (Hancu)
Hardver-szerkesztő: Kovách Kornél
DVD szerkesztő: Környei Krisztián (Chris)
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco)
Laptervezés: Kristóf Gábor
Korrektor: Gáspár Péter

Készítette a GAME MEDIA Lapkiadó Kft. szerkeszőgárdája, a Vogel Burda Communications Kft. megbízásából.

A szerkesztőség címe:
GAME MEDIA Lapkiadó Kft. 1088 Budapest, Rákóczi út 1-3.
Tel: (06-1)-888-3402

Levelezési cím:
PC GURU 1325 Budapest, Pf. 315

E-mail cím: pcguru@pcguru.hu
Honlap: www.pcguru.hu

Kiadó:
Kiadja a Vogel Publishing Kft.
a Magyar Terjesztésellenőrző Szövetség (MATESZ) tagja

A kiadásért felel:
Carsten Gerlach ügyvezető igazgató
Tel: (06-1)-888-3470, Fax: (06-1)-888-3499
Asszisztens: Rátky Marianne
Tel: (06-1)-888-3471, Fax: (06-1)-888-3499

Hirdetésfelvétel:
Vogel Burda Communications Kft. 1088 Budapest, Rákóczi u. 1-3.
Tóth Zsuzsanna Tel: (06-1)-888-3469
E-mail: zstoth@vogelburda.hu
Szilágyi Katalin Tel: (06-1)-888-3454
E-mail: kszilagyi@vogelburda.hu
Bálint Sámuel Tel: (06-1)-888-3451
E-mail: sbalint@vogelburda.hu

Terjesztés:
Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt.
és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai
A LAPKER Rt. országos hálózatán keresztül, RELAY, CITY PRESS, TESCO, AUCHAN, KAISER, üzemanyagtöltő állomásokon.

Terjesztés gondozása:
HÍRVILÁG PRESS Kft.
Tel./Fax: 411-0491, E-mail: hirvilag.press@hirvilag.axelero.net

2002. II.félévi átlag terjesztett példányszáma a MATESZ által auditálva: 24672/hó

A PC GURU e havi száma 25000 példányban készül.

Hotline és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Fazekas Anita, Tel: (06-1)-888-3421
Rehó Rita, Tel: (06-1)-888-3423
terjesztes@vogelburda.hu

Megjelenik havonta, ára 1696 Ft

Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:
Vogel Publishing Kft. Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3, Pf. 362

Előfizetési díj a kiadónál:
fél évre: 8136 Ft (6 szám - 20% kedvezmény),
egész évre: 15252 Ft (12 szám - 25% kedvezmény)

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a **Hírlap-előfizetési Irodában** (**Bp. Lehel u.10/A, levélcím:HELÍR, Budapest 1900**), átutalással a **HELÍR 11991102-02102799** pénzforgalmi jelzőszámra, ezen kívül **Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap Hírlap-előfizetés és Elektronikus Posta Igazgatóságkerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban**.

Montírozás és nyomás: Kossuth Nyomda Rt.

Lapunkat rendszeresen szemlézi Magyarország legnagyobb médiafigyelője az
»OBSERVER« BUDAPEST MÉDIAFIGYELŐ KFT.
1084 Budapest, Auróra u. 11.
Tel.: 303-4738, Fax: 303-4744
E-mail: marketing@observer.hu
http://www.observer.hu

A PC GURU tesztgépeit a ***CASE Hungary Kft***. biztosította.

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt CD-rom mellékleteket az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékleteket az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhatnak olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A CD-romok a legtöbb felhasználói szoftverrel futtathatók, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered.

A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a CD mellékletek által a CD-kben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.

ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

GIGABYTE™ NVIDIA® GeForce™ Series
Graphic Accelerator
N44 Series
N52 Series
N56 Series
N59 Series
For more information,
please call our distributors:
CO-RUN Export-Import Kft.
www.corun.hu
Tel.:+361-301-0600
Fax.:+361-301-0601
CHS
EXCELLENCE IN DISTRIBUTION
CHS HUNGARY Kft.
www.chs.hu
Tel.:+361-451-3543
Fax.:+361-451-3532
* These speed settings are not guaranteed by GIGABYTE.
– The specification and pictures are subject to change without notice.
– All trademarks and logos are the properties of their respective holders.
– Any overclocking is at user's risk, Giga-Byte Technology shall not be responsible
for any damage or instability to your processor, motherboard, or any other component
The way it's meant to be played
NVIDIA
Upgrade Your Life™ www.gigabyte.com.tw
GIGABYTE™
TECHNOLOGY

PC GURU Tartalom:

34 játékvideó
8 kipróbálható játékdemó
21 rovat cikkekkel

FIFA Football 2004

14 oldalas beszámoló

Halo

kiemelt játékteszt

Commandos 3

exkluzív játékteszt

Rome: Total War

játékteszt

SimCity 4: Rush Hour

bemutató

Medal of Honor: Pacific Assault

játékteszt

További előzetesek: *Lord of the Ring: Battle for Middle-Earth • Beyond Good&Evil*
További ismertetők: *The Temple of Elemental Evil • NHL 2004 • Chrome • World Racing • Conflict: Desert Storm 2: Back to Baghdad • C&C Generals: Zero Hour • Indycar Series • Age of Mythology: The Titans • Mace Griffin Bounty Hunter*
Hardver cikkek: *Nokia N-Gage • Videókártya szuperteszt • Tuning kiállítás • Amit a vírusokról tudni illik • Mac - PC átjárhatóság*

DVD Tartalom:

Exkluzív: *C.I.A. - A titkos hadsereg (A Discovery Channel filmje) • Full Spectrum Warrior és Empires videóbemutató*
Demók: *Chrome (Magyar nyelven) • Lock On • LOTR: Return of the King • LOTR: War of the Ring • NHL 2004 • Worms 3D • Judge Dredd vs Judge Death • stb.*
Magyar feliratos animációk: *Battlefield Vietnam • Max Payne 2 • Rome: Total War • Half-Life 2 • Prince of Persia*

Teljes Játék:

Car Tycoon

A Tycoon-széria ezen darabjában az 1950-2000-ig futó divatirányzatokat gusztálhatjuk és alakíthatjuk kedvünkre az autógyártásban.